感受无线充电
隔空取电 绵绵不绝

御天降魔传
幕后探班

《古剑奇谭二》专题
烈血青锋，再书奇谭

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第456期
Popsoft
11 月上
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 … 娱 …

游戏：无限进化 东京电玩展2013



重磅专题 信用，你到底值多少钱

特别策划 11.11不再宅——网络脱宅指南

新品初评 安钛克GX900机箱 / 华硕圣骑士GTX760显卡 / AOC吉美外设套装 / Intel至尊酷睿i7-4960X处理器

龙门茶社 绿波红露

评游析道 一个网瘾中年的正常诞生

在线争锋 网游穷三代，倒卖毁一生——网络游戏的货币研究

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060
31>
9 771007 006098





梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY
GAMES



一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔

xzsj.11408.com

重点推荐

P18 特别策划
11.11不再宅
网络脱宅指南

近在眼前的“光棍节”让形单影只的朋友们不免感到伤心，其实通过宅家时最熟悉的网络，也可以结识现实中的新朋友，发展线下情谊。



P71 中国游戏报道
《御天降魔传》
幕后探班

《御天降魔传》的开发者是一群怀揣着梦想的探索者，无论游戏最终获得如何的成绩，他们的勇气都将在中国单机游戏发展史上留下自己的一笔。



P85 每月焦点
烈血青锋，再书奇谭
《古剑奇谭二》专题

在单调而又热闹的国产单机游戏圈，“古剑”系列扮演着极其重要的角色。“古剑2”的这次转型可以用八个字来概括：已有转机，未能成型。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河　南	马　洋	四　川	阳　波
天　津	方　明	上　海	邱　亮
北　京	袁　点	天　津	刘卫红
湖　南	李　千	江　西	柳　旭
海　南	张　朋	河　北	王　烁
山　东	曲　鹏	河　北	于　谦
河　北	李永杰	上　海	房　智
福　建	杨　宁	上　海	姜　金
吉　林	周　文	北　京	罗　冰
黑龙江	陶建涛	河　南	赵　川



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东 吴昊
毋羽 郑弢 陈子赟
本期责编 韩大治
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发行部 陈志刚（主任）韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年11月1日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



10.1长假，有多少人觉着比上班还累呢？左手倒是不觉着，可是左手的大床八成在抗议了，经过了补觉补觉补觉的假期，北方的朋友们一定惊讶地发现，自己竟然需要顶着寒风来上班/上课了。至于南方的朋友们，很多人今年在干旱后又不幸遇到了大雨，非常希望他们能坚强地挺过来。

本刊上市的时候，游戏迷的小心肝一定已经在加速了，因为11月就是PS4和XBOX One的预定上市时间，而在上市前不久，它们又在东京电玩展上进行了一次大规模曝光，真是馋死人不偿命的节奏。我们虽然不指望它们能第一时间出现在内地市场，但游戏迷们总是有办法的，如果已经有人拿到了机器，不妨通过论坛或者微博告诉左手使用感受，左手这里先流着口水跪谢啦。不过准备留守PC阵营的玩家也不必担心，本次的游戏主机与PC的架构首次如此相近，也许游戏的移植会惊人的迅速呢。

好不容易完成了本期的制作，办公室外的天空已经全黑了下来，已经习惯的迎着阳光下班的场景不再，左手缩了缩脖子，还是怀着轻松的心情踏入了寒风中……“阿嚏！明天一定要加衣服了。”

本期责编魔之左手

军绿梦想
安钛克GX900机箱

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆安钛克（Antec） ◆已上市 ◆349元 ◆附件：滑轨、螺丝、塑料绑绳等 ◆咨询电话：无 ◆推荐用户：军事游戏玩家 ◆相似产品：酷冷至尊HAF912 U3、明基（BenQ）X270等

在中高端DIY消费者中，玩家的比例一直相当高，尽管现在各大品牌机都有自己偏重游戏性能的产品，但DIY电脑的个性化的灵活配置及升级能力，使其仍然是很多中高端玩家的首选方案。为了获得不逊于品牌机的使用体验和满足灵活配置升级、个性化的需要，设计优秀的DIY机箱更是不可或缺。





安钛克GX系列机箱是专门针对战争游戏玩家设计的产品，GX900是这一系列中的最新型号，它采用深军绿涂装和类似经典吉普前脸格栅、类似装甲块的侧面板凸起等设计，清楚显示着这款PC的定位，肯定也会让战争迷们在游戏时更有代入感



与常见机箱设计不同，GX900的左右侧面为全封闭式，但其他面全都密布散热孔，且可安装风扇，内置各种板卡几乎可以说是处于完全开放状态，开启顶部两台散热风扇后，散热效果会比开放系统更出色



GX900的按键与前置接口都位于顶部，而且设计很像是弹药箱的附件。它提供了多达4个USB接口，其中USB 3.0和USB 2.0各两个，以满足日益增长的USB设备需求。这里还安装有机箱风扇调速拨杆

GX900内部容积巨大，其前部是三段式全高扩展槽位，特别是中间的2.5英寸插槽，专门为已经大量普及的SSD准备，还可拆卸以容纳更长的显卡。其板材边缘均采用了卷口或打磨，没有锋利的毛边，安全性很好



GX900提供了背部走线能力，配合附赠的绑线，可提供较为整洁的内部环境



GX900采用下置电源设计，带有液冷管出口，左右侧板均使用免工具拆卸方式，甚至还安装有小提手，便于拆装





GX900为用户准备了一对固定式光驱锁定装置和2对2.5英寸滑轨、3对3.5英寸滑轨，只需用硬盘侧面螺丝孔固定滑轨，就可直接将其推入位置固定，当然也很容易拆卸。

总结： G900机箱外形低调但相当有性格，细节设计和做工都比较细致，散热效果出色且易用。另外它专为SSD准备的插槽、超长显卡安装能力、免工具装卸、前置多USB接口、风扇调速等都是很实用的设计，是一款相当值得游戏玩家考虑的DIY产品。

和谐中国风
AOC吉美外设套装

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆AOC ◆已上市 ◆1319元（LV242WEM）+350元（机箱键鼠套装） ◆附件：电源/视频线、螺丝、说明书等 ◆咨询电话：400-887-8007（客服热线） ◆推荐用户：喜爱中国风的家庭用户 ◆相似产品：三星福韵显示器、长城中国风系列机箱等

AOC的吉美显示器在ChinaJoy的亮相为展馆增添了艳丽的色彩，也吸引了很多参观者的注意。其实为了配合这款重磅产品，AOC还推出了配套的机箱及键鼠套装产品。



吉美外设套装包括吉美显示器、8088/W机箱以及L5088W（吉祥）无线键鼠套装，它们共同的特点就是纯白的壳体加上非常醒目的红色吉祥印标志，给人一种陶瓷的美感



作为吉美套装的主角，吉美显示器有从21.5到27英寸的多种规格和从VGA、DVI到HDMI（MHL）、音频接口的多种接口配置。除了非常独特的外观设计外，它还采用带有束线夹的金属质感支架以及隐藏式触控按键，外形美观

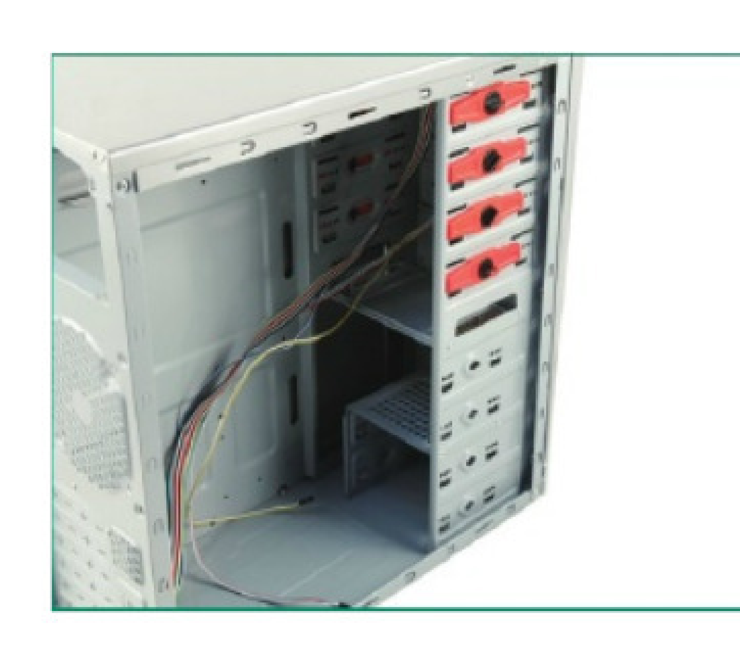


L5088W无线键盘采用目前流行的巧克力块式按键，通过Fn多功能按键，在F1～F12键中集成了多媒体快捷操控方式。这款键盘手感较为舒适，特别适合习惯了笔记本按键的用户



L5088W无线鼠标为对称设计，体积中等，使用舒适度和响应速度都比较好。其底部电池仓内可携带无线接收器，并带有电源开关

作为AOC卢瓦尔（LUVIA）品牌的主打产品，吉美显示器不仅拥有靓丽的外观，而且也提供了出色的显示品质，Clear vision功能可让画面更清晰锐利；DCR丽比技术则使其动态对比度高达5000万:1。





8088/W机箱色彩醒目，前面板上部的大斜面和下部的大弧面设计更突出了其光泽和色彩效果。其内部采用直通式设备扩展托架，上部5英寸设备安装位均使用免工具夹，比较遗憾的是它没有提供2.5英寸设备接口，只是提供了一个独立的3.5英寸设备位，可安装带有转换托架的固态硬盘

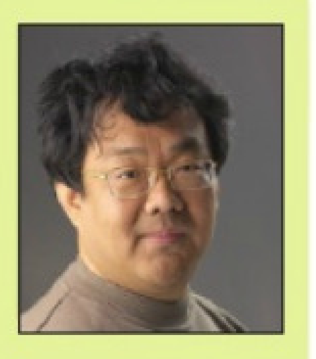
总结：吉美套装让用户可以组建一整套醒目又和谐的中国风电脑，为家庭增加独特的色彩。

主流悍将
华硕圣骑士GTX760-DC2OC-2GD5显卡

■晶合实验室 魔之左手



intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款性价比较好的主流中高端显卡，将替代GTX 660Ti，成为NVIDIA针对主流玩家的最重要产品之一。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★☆

◆华硕 ◆已上市 ◆1899元 ◆附件：电源转接线、驱动光盘、用户手册等 ◆咨询电话：800-820-6655 ◆推荐用户：中高端游戏玩家 ◆相似产品：GeForce GTX 660Ti、Radeon HD 7950等

NVIDIA的700系列显示核心规划与600系列有明显差别，只有旗舰级的GeForce GTX 780采用了新的GK110核心，却没有提供所谓次旗舰级的型号，GTX 770和760核心均为GK104，且价格与旗舰级产品相差巨大，分别面向2800元和1800元价格段。从规格上看，GTX 760是精简版的770，但流水线数量等规格差异很大，那么其性能究竟如何，是否能够为超频等操作留下更大空间呢？我们不妨通过华硕圣骑士GTX760-DC2OC-2GD5显卡来了解一下吧。

华硕最近将其显卡的名称进行了重新规划，龙骑士、圣骑士、战骑士、冰骑士等分别代表着不同的设计风格和面向市场，其中“圣骑士”代表着超频显卡产品。“圣骑士”显卡虽然没有“龙骑士”那么夸张的高频率，但却是拥有进一步超频潜力的平台，可配合华硕GPU Tweak对频率进行进一步提升和优化。

在华硕的显卡型号中，DC2表示使用DirectCU Ⅱ铜管直触双风扇散热的产品，可同时提供出色的散热性能和很好的静音效果，保证核心在1072MHz甚至进一步超频后的稳定。这款显卡还采用了DP动力直供技术（Direct Power），在显卡背面可见一块较大的纯铜导体，直接为GPU核心供电，配合优质合金供电组件，可提供两倍的电流，并且明显降低降低板卡温度。

从核心规格表中可以看出，GTX 760可以看作是GTX 770的降频精简版，大幅减少的CUDA单元数量甚至低于上一代的GTX 660Ti，只是在显存能力方面略微胜出。在NVIDIA的路线图中，GTX 760将用来替代GTX 660Ti，这款产品是否有足够的能力呢？



DP动力直供技术为GPU供电使用的纯铜导体

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-4770K、技嘉Z87X-UD3H主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，希捷240GB 600固态硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和相应主板驱动、华硕最新驱动。

从测试成绩看，华硕圣骑士GTX770 DC2 OC 2GD5的性能明显强于标准版GTX 660Ti，在满负荷测试中，其温度被控制在76℃左右，且风扇噪声很低，基本被淹没在环境噪声之中。华硕为这款显卡准备了双DVI接口和标准Display Port、HDMI接口，使用很方便。

规格对比表

型号	华硕圣骑士GTX770 DC2 OC 2GD5	公版GeForce GTX 760	公版GeForce GTX 660Ti	公版GeForce GTX 770
核心	GK104-225	GK104-225	GK104-300	GK104-425-A2
核心工艺	28nm	28nm	28nm	28nm
晶体管数量	35.5亿	35.5亿	35.5亿	35.5亿
着色器数量	1152	1152	1344	1536
纹理单元数量	96	96	112	128
核心频率	1006MHz	980MHz	915MHz	1046MHz
GPU Boost频率	1072MHz	1033MHz	980MHz	1085MHz
显存频率	6008MHz	6008MHz	6008MHz	7008MHz
显存容量	2GB	2GB	2GB	2GB
显存位宽	256bit	256bit	192bit	256bit

测试成绩表

测试项目	项目（设置）	华硕圣骑士GTX770 DC2 OC 2GD5	GeForce GTX 660Ti
3DMark	Fire Strike	2808	2561
3DMark 11	eXtreme总分	X3020	X2711
孤岛危机3	最高设置 1920×1080	26.8fps	21.5fps
失落星球2	最高设置 1920×1200 MSAA8×	92.1fps	123.7fps
古墓丽影9	最高设置 1920×1080	46.9fps	42.0fps

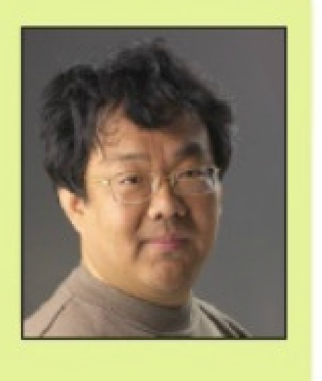
再现巅峰
Intel至尊酷睿i7-4960X处理器

■晶合实验室 魔之左手









作为目前最强的消费级处理器，能够充分发挥其能力的应用仍然不够普及，与主流处理器的核心代差也让高端用户难以抉择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆Intel ◆海外已上市 ◆990美元（约合6059元人民币） ◆附件：样品无 ◆推荐用户：发烧级游戏玩家，专业影音或计算用户 ◆咨询电话：无 ◆相似产品：至尊酷睿i7-3970X等

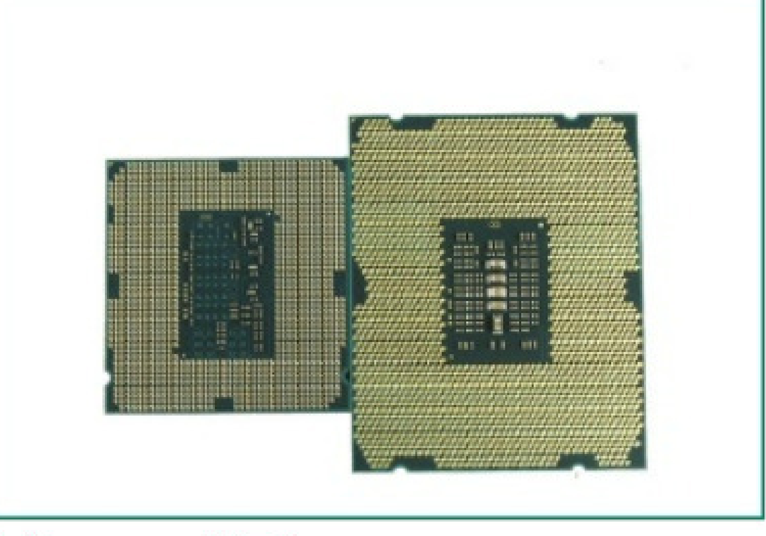
在我们之前的测试中，大家已经看到了Intel酷睿i7-4770K的强大性能（7月下旬刊），也许正是因为主流产品的出色表现，Intel对旗舰级消费处理器至尊酷睿的架构更新并不积极，在Haswell架构已经横行市场之时，基于Ivy Bridge核心的IVB-E架构至尊酷睿才来姗姗来迟。

至尊酷睿i7-4960X是目前IVB-E架构的最高端产品，它采用22nm工艺制造，拥有6个双线程核心，可提供12线程计算能力，其频率为3.6GHz，最高睿频4.0GHz，三级缓存为15MB，支持四通道DDR3 1866内存。至尊酷睿i7-4960X仍然采用LGA2011接口，同时也使用和上一代相同的X79芯片组，用户只需更新BIOS就可直接安装升级。另外新的至尊酷睿系列中还有规格略低一些的i7-4930K和四核的i7-4820K等产品。

Intel高端CPU规格对比

项目\型号	酷睿i7-4960X	酷睿i7-4930K	酷睿i7-4820K	酷睿i7-4770K	酷睿i7-3970X
架构	Ivy Bridge-E	Ivy Bridge-E	Ivy Bridge-E	Haswell	Sandy Bridge-E
制造工艺	22nm	22nm	22nm	22nm	32nm
核心/线程	6/12	6/12	4/8	4/8	6/12
主频	3.6GHz	3.4GHz	3.7GHz	3.5GHz	3.3GHz
睿频加速	4.0GHz	3.9GHz	3.9GHz	3.9GHz	3.9GHz
三级缓存	15MB	12MB	10MB	8MB	15MB
支持芯片组	X79	X79	X79	Z77等	X79
接口	LGA2011	LGA2011	LGA2011	LGA1150	LGA2011
支持内存	4通道DDR3 1866	4通道DDR3 1600	4通道DDR3 1600	双通道DDR3 1600	4通道DDR3 1600
热设计功耗	130W	130W	130W	84W	130W





酷睿i7-4960X的面积比酷睿i7-4770K大很多

在性能测试中，我们采用Intel DX79SI主板，搭配kingmax DDR3 2200内存2GB×4（实际运行频率DDR3 1866），NVIDIA GeForce Titan显卡。硬盘为希捷600SSD 240GB，安装Windows 7中文旗舰版操作系统和最新驱动。

测试成绩表

项目	子项	i7-4960X
3DMark11（Performance）	CPU得分	P12910
wPrime 2.05*	1024M	153秒
Fritz Chess Benchmark	步数	19696千步/秒
CineBench R11.5	多核心	11.22pts
星际争霸Ⅱ（1920×1080最高画质）	平均帧数	141fps
生化危机5（1920×1080最高画质）	平均帧数	178fps
孤岛危机3（1920×1080最高画质）	平均帧速	70fps

注*： 此项测试得分数值越低越好，其他得分均为越高越好

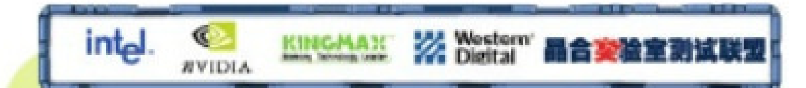
酷睿i7-4960X在高端计算和游戏中都有相当不错的表现，不过相对于上一代产品的性能提升并不明显，加上与主流产品的核心代差和软件对多线程、大容量缓存的优化不足，使它只有在一些高端专业应用和游戏测试中才能表现出足够的优势，如wPrime、CineBench和孤岛危机3等。在测试过程中，新至尊酷睿的22nm工艺也有更好的功耗表现，尽管标称TDP同为130W，但使用同样的平台时，在各种应用中，i7-4960X比i7-3960X的功耗要低10W～50W。

数据高速装甲车
SP广颖电通Armor A15移动硬盘

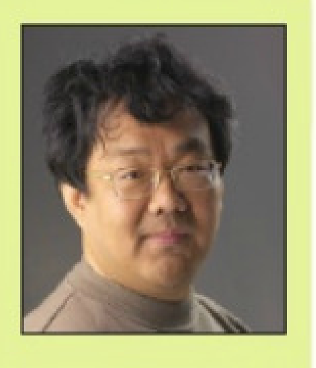
■晶合实验室 魔之左手







这是一款抗跌落能力很强，相当牢固耐用的移动存储产品。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆广颖电通（Silicon Power）◆已上市 ◆638元（1TB）◆附件：USB连线等 ◆推荐用户：注重数据安全，需要轻便小巧及大容量移动存储的商务用户 ◆咨询电话：0755-83223605（客户服务中心）◆相似产品：朗科、威刚、旅之星等品牌防震移动硬盘

在移动存储方案中，移动硬盘的牢固性是最让人担心的，相对较大的比重和并不是非常紧密的内部结构使其跌落时震荡很大，而内置硬盘精密的内部机械结构却又对震荡相当敏感。针对这种情况，广颖电通的Armor A15给出了自己的解决方案。

Armor系列是广颖电通强调牢固性的移动硬盘产品，其中A15是一款拥有军规级抗摔能力的产品。这款移动硬盘使用带有肤质涂层的橡胶壳体，而重量也只有200g，其上下表面与内置硬盘间有一定的空隙，避免外力直接冲击到硬盘，壳体左右两侧牢固地固定硬盘，但接触部分都带有较厚的缓冲材质和多条棱线，跌落时也可起缓冲作用。我们的测试证明它完全可经受120cm左右（约等于常见置于桌面的机箱顶部高度）坠落而不会出现损伤，壳体完好无损，硬盘健康度和存储的数据也很正常。

A15不仅提供了较高的安全性，而且也是一款高速的USB 3.0接口产品，最高读写速度都达到了100MB/s以上，不过受到机械硬盘结构的限制，随着存储数据的增加，读写速度会有一定下降，但最低读写速度也在80MB/s左右。另外这款产品还提供了SP Widget软件，可针对目录和一些常用文件进行快速备份或同步，并且带有备份按键，使用非常方便。

巅峰再进化
三星840 EVO固态硬盘

■晶合实验室 魔之左手





840 EVO不仅性能出色，而且大容量产品的容量价格比也较高，升级套装更是设计亮点。



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆三星（Samsung）◆已上市 ◆2199元（500GB）◆附件：说明书、驱动软件光盘等 ◆推荐：追求高性能大容量存储的DIYer、移动用户 ◆咨询电话：400-810-5858（服务热线）◆相似产品：英特尔335系列、东芝固态硬盘等

三星840固态硬盘在DIY和OEM市场上的表现都相当抢眼，而为了巩固其地位，后续产品也很快出现在我们面前。840 EVO是840家族的新主流产品，将和840 Pro构成新的产品组合，它不仅容量扩展到了最大1TB，而且控制器、闪存制造工艺、高速缓存、存储技术等都进行了升级，读写性能当然也有明显提升。

840 EVO采用2.5英寸硬盘规格，厚度7mm，采用全金属外壳，重量仅有50g。它支持SATA3（6Gb/s）标准接口，采用1x nm级别制造工艺的NAND闪存，内置3核心控制器，在新增的750GB/1TB型号中还将高速缓存提升到1GB。

840 EVO首次引入三星独创的TurboWrite技术和RAPID高速模式，通过在产品中创建高性能的写入缓冲空间和使用空闲的电脑内存容量，搭配升级的Samsung Magician管理软件，可提供更快的读写速度和安全性。

在实际测试中我们采用500GB 840 EVO，平台为技嘉Z87X-UD3H主板和Intel酷睿i7-4770K处理器，使用芯片组原生SATA 3接口。在测试软件中，其连续读写速度都达到了400MB/s左右，某些软件中测得读取速度甚至达到440MB/s，达到了目前消费级固态硬盘的最高水平。

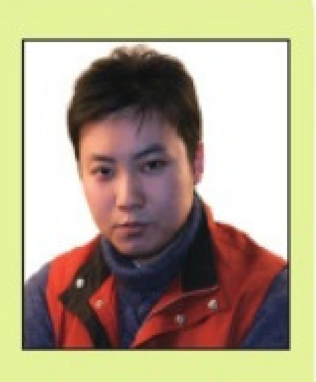
三星为升级用户准备了840 EVO的升级套装，可通过附赠的USB平台，在装入机身前对840 EVO进行分区等操作，并预先转移敏感和重要数据以防重新安装系统时丢失。

畅享高清
DivX 10视频软件

■晶合实验室 世界







DivX 10为用户提供了一整套高清视频本地/网络播放以及转换方案，它让桌面与移动设备上软件、硬件、内容和服务构成一个完善的生态系统，增强视频娱乐体验，同时也为HEVC视频的普及做出了重要的努力。

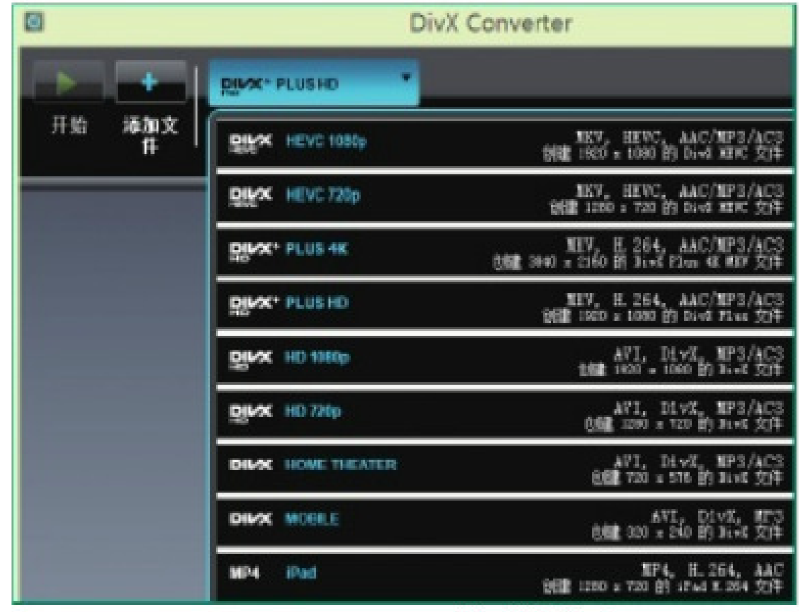
炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：N/A

◆乐威（Rovi） ◆已发布 ◆免费 ◆推荐用户：拥有HEVC等高品质视频播放需求的用户 ◆相似产品：迅雷看看、PPS影音等





DivX Media Server设置界面

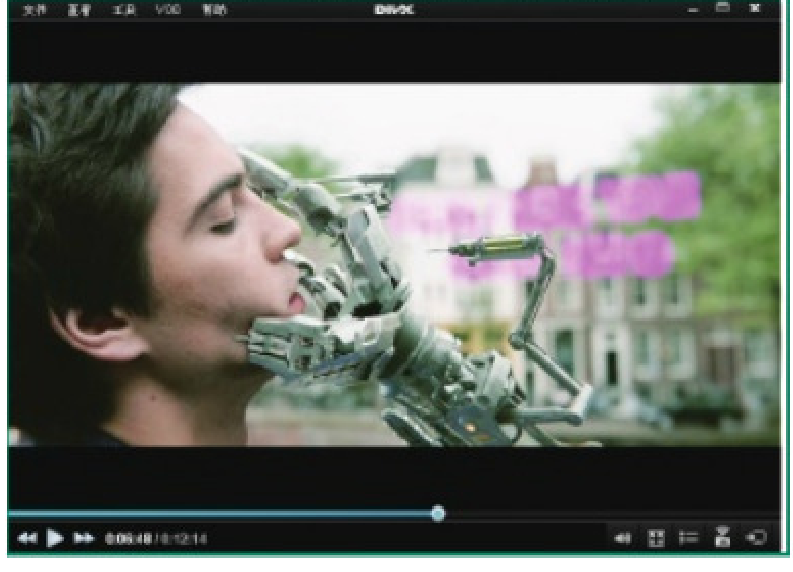


DivX Converter软件界面

3年前，我们可能还会为选择一款称心如意的电脑影音播放器而苦恼；3年后，那些喜欢折腾PC软件的朋友早已举着平板或手机乐此不疲地追着各种剧集，似乎很少再有人关心桌面平台的视频播放软件和相关解码器产品。如果你认为PC平台从此没落那么可就是大错特错！这不，大名鼎鼎的乐威公司（Rovi）就在近期发布了新一代“DivX 10”视频软件，首次让用户可以创建与播放HEVC（H.265）标准的高清数字视频，并支持在电脑、手机、平板等多种视频终端上进行多屏幕播放。

如果你的电脑采用的是Intel酷睿i5平台，那么恭喜你，现在就可以使用最新的“DivX Player”对1080p的画质的HEVC视频进行实时解码，对于任何想在大屏幕上观看高品质视频的电影迷来说，可谓是极佳的选择。这款播放器界面相当精简，画质清晰，具备DFX音效增强、视频文件管理、字幕调整以及优化过的快进/快退等功能。高清视频测试中，我们选用了一段1080p《钢铁之泪》的片段（H.265格式，时长12分钟14秒，157MB），整个播放过程相当流畅，CPU占有率平均30%，不过内存占用达到了800多MB。

除了基本的视频播放以外，如果还想把视频文件传送到其他设备上观赏，可以使用“DivX To Go”工具，它目前支持DivX认证的DVD播放机、蓝光播放机、电视以及PS3等，能够通过刻录光盘、USB驱动器或文件的方式进行转存。其他设备如果兼容DLNA技术，也可以通过内置的DivX Media Server将视频分享给平板、手机等观看。



DivX Player播放高清视频效果

DivX Player右键播放菜单

DivX 10的另一个组件“DivX Converter”笔者认为最为实用，它可以让用户轻松快速地将网络上各种流行的视频格式转换为高品质的DivX HEVC、DivX Plus HD或者在iPad和iPhone上播放的H.264 MP4文件，而且分辨率大小、文件大小限制、比特率、视频翻转、音频轨、字幕、硬件加速等选项都可以自定义调节，功能相当丰富。测试时笔者将一段H.264编码的MKV文件（1080p，时长3分钟40秒，366MB）转换为兼容iPad的MP4文件，在Suface Pro平台下开启硬件加速选项时转码时长3分钟整，文件大小84MB；若关闭硬件加速功能，转码时间增加了一倍以上，不过两者的CPU占用率都比较高。

如今很多家庭都已经接入光纤网络，然而很多人却不知道如何利用带宽资源，其实在线观看高品质的DivX HD以及HEVC视频就是典型的宽带应用，“DivX Web Player”可以让用户在浏览器上也能欣赏到令人惊叹的高清晰影视作品，提供真正的5.1声道环绕声视频，支持多字幕和音轨，硬件加速让播放更流畅，并且能够下载所有在线观看的视频。P

信用有多重要？这不仅是道德问题，更是经济问题。支付机构如何确立自己的信用并将其运用到服务之中，将是未来互联网用户争夺大战的主战场。

信用，你到底值多少钱

■北京 一丝blue



今年中秋你买保险了吗？

今年中秋，淘宝网上最惹人关注的倒不是国家整治送礼歪风让月饼大跌价，而是一个别出心裁的保险。在往年中秋，如果遇到阴雨天气看不到月亮只有遗憾的份，但在今年，遇到这样的遗憾似乎能得到一点“精神损失费”——那就是在淘宝平台上销售的中秋赏月险。中秋赏月险是由安联（中国）财产保险与阿里小微金融在淘宝保险平台上推出的一个特色保险项目。该项保险的最大噱头就在于，如果投保人中秋看不到月亮就可获得相应的赔付。

中秋赏月险的销售时间为8月26日至31日，用户只能在淘宝保险平台上购买这份保险。赏月险分成两档，其中一档投保金额20元，若投保人在赏月城市（上海、广州或深圳）看不到月亮，可获保险理赔50元；第二档投保金额99元，赏月城市囊括全国41个大中城市。如投保人所在赏月城市看不到月亮，可获保险理赔188元，还送一盒月饼。这个噱头十足的保险项目一经推出，就吸引了众多网友的围观。一时间淘宝网友中秋节的话题不再是“你买月饼了吗？”而是“你买保险了吗？”

对于这份奇特的保险网友态度不一。有人认为这是炒作，把保险变成了赌博（赌月亮出不出来），背离了保险

的本质。有人则指出看不到月亮很难界定：“我家四周都是高楼晚上月亮被挡住了，赔不赔？”。还有人担心最终不会得到应允的赔付，不过是“拿99元买盒月饼罢了”。不过更多的人则是抱着好奇的心态看待淘宝的赏月险，其中不乏掏钱尝鲜的用户。据淘宝保险平台公布的数据显示，截止8月31日销售结束，全国41个城市共计有5154名用户掏钱购买了这一保险。无论如何，这份保险到底是不是炒作，谜底将在中秋之夜见分晓。

9月19日，随着中秋之夜过去，能够得到赔付的城市名单也随之揭晓。最终成都、温州等9个城市由于阴雨天气得到了188元的理赔，而其它32个城市的投保人则无缘此次理赔。随着赔付款项的一一到账，有关此次事件的讨论终于尘埃落定。事后回顾这次事件，我们可以把来龙去脉看得更加清楚。网友的误解，多是由于对保险产品的不熟悉造成。

首先从保险内容上来看，“看不到月亮就理赔”这样的保险条款几乎和赌博一样，若是单单以这样的条款设计保险产品是不符合保险行业规范的，严格上来说根本不能销售这样的保险产品。但是仔细阅读安联财险的保单就不难发现，此次保险的主体内容并不是中秋赏月险，而是一份投保期间只限中秋节当天的人身意外险。如果投保人中秋节当天由于意外事故受到人身伤害，可获得最高10万元的人身意外险赔付，而所谓的中秋赏月险，只是这份人身意外险的附加条款，是类似精神损失费性质的一项理赔。所以，从保险产品的规范性上来说，这次的中秋赏月险完全是合法的。虽然有人要说这种噱头营销有点买椟还珠的意味，但若没有“赏月理赔”这个附加条款，恐怕也不会有人会花99元去买一份只限一天的人身意外险吧。事实情况也证明，此次购买中秋赏月险的5154名消费者中并没有人在中秋节受到意外伤害，可见人身意外发生的几率是很低的。

看完保险的主体内容后，我们再来看“看不到月亮”的理赔条件如何界定。“看不到月亮”实际上是一个非常主观的判断，你可以说有云雾遮挡、



中秋赏月险推出时有人戏称99元买盒月饼



理赔条件仅和天气挂钩，看起来好多天气都赔钱，实际所列的大多是数年罕遇的极端天气

有乌鸦飞过、甚至是睡过头忘了起来看月亮。显然，理赔的判断条件不能以用户的主观判断为标准去界定，必须有一个可操作性强的客观标准作为判断依据。本次中秋赏月险对“看不到月亮”的判断依据就是只和天气挂钩。安联保单上写得明确：赏月理赔依据2013年9月19日中秋节当天 20：00到24：00中国天气网的天气播报进行评判。如果在这一时段内，天气播报该城市为阴天或雨天，则界定为未能看到月亮，可获理赔，而如果这一时段内为其它天气情况，则界定为看到月亮。所以中秋节当天如果你恰巧跑到外地去看到了月亮，只要你的投保城市是阴雨天，那你就是最幸运的人，既能欣赏到圆月，还能获得一笔“没看到月亮”的理赔。

从这个理赔条件可以看到，中秋赏月险的本质是对当地天气的投保，更像是一个买大买小的赌博游戏，与投保人实际有没有看到月亮无直接关系。这种看似不合理的设定，实际上却包含着每一个保险产品都必不可少的设计环节——概率计算。商业保险毕竟不是社会保险，而是一种商业行为，既然是商业行为，公司就必须设法确保自己的利益。对保险公司来说，确保利益的重要方法就是对保险产品进行概率计算。本次中秋赏月险的产品设计显然不是策划人员拍脑袋的产物，而是经过精心测算

的。全国各大城市的天气数据很容易获取并具有一定的规律性，数据的准确进一步提高了概率计算的精确度。此次保险之所以要分成AB两档，原因也在于此，同样的，投保城市的选定和保额的确定也都是在概率计算的基础上确定出来的。从最终理赔结果也可看出这次保险产品设计的成功。

上文中提到，此次购买中秋赏月险的共有5154人，最终能够获得赔付的一共有9个城市的464人。如果以每人只购买一份保险计算，安联财险从保险销售中获得的保费收入约在40万元以上，而所需支付的赔偿金额仅为8.7万元。收入支出相减，安联财险在这次销售中可获利30多万元。所以，无论从营销的角度还是产品设计的角度，此次中秋赏月险都可算是一个成功的案例。

不过对淘宝保险平台而言，中秋赏月险有没有赚到钱是次要的。30万元对一个保险公司来说实在不值一提，算上各类策划与推广费用，这个项目整体有没有挣钱也是外人看不到的。淘宝保险此次大炒中秋赏月险显然醉翁之意不在酒。通过这次事件，许多人了解到原来在淘宝上也可以买保险，如果连看不看得到月亮这样无关痛痒的事都得到了理赔，那么真正的寿险、财险、车险肯定更能得到保障。而对保险公司而言，如果连99元一天的人身保险都能通过适当的策划包装卖出去，可见互联网保险的市场大有可为。淘宝保险平台不但借中秋赏月险打响了知名度，还借此树立起自己的信用。此举不由让人想起了2000多年前商鞅变法的“城门立柱”。当时商鞅在城门立一根3丈长木，承诺能搬运木头者赏“五十金”并最终兑现。商鞅以这样的方式确立了信用体系，为秦国强大打下基础，如今淘宝保险推出的中秋赏月险也有异曲同工之妙。当年商鞅为了树立信用还亏损了“五十金”的本钱，而淘宝不但通过中秋赏月险树立了信用，还让保险公司赚到了30多万元，不得不说此次商业运作比2000多年前更胜一筹。

第三方支付树立信用

中秋赏月险赚足眼球还能盈利可谓名利双收。随着它的成功，各种名目奇葩的保险都如雨后春笋般涌现出来。比如淘宝保险平台上就有所谓的“爱情险”“单身险”，而其它保险公司则推出诸如“雇员忠诚险”“蜜月意外怀孕险”“熊孩子险”等等项目。光看这些光怪陆离的保险名称完全让人摸不着头脑，保险公司为的就是让用户心生好奇去点击链接看个究竟，赚到点击率就是第一步目标。实际上，这些保险产品基本都可以依照前文对中秋赏月险的分析分门别类。

比如所谓“爱情险”就是一份夫妻双方共同投保的人身安全和养老保险，其主条款都是中规中矩的基本保险项目。只是保险公司把收益率特意调整为“5.20%＋1.314%”，这一串数字谐音“我爱您一生一世”，除了数字讨一个谐音的彩头之外并无其它特殊之处，夫妻双方的爱情是否忠贞不渝这份保险可管不了。同样的还有“单身险”其投保的主要内容就是一年期的全球旅行交通意外险，之所以叫“单身险”是除了意外保险外淘宝赠送一个“珍爱网VIP婚恋服务大礼包”，至于这个礼包能不能帮助剩男剩女找到另一半，那还得靠个人自己努力。其它保险产品的情况基本大同小异，保险的主体内容都是基本的寿险或财险，只是在附加条款上按照中秋赏月险的模式做些噱头吸引年轻人。这些保险产品还有一个共同的特点，那就是基本上通过淘宝保险等电子商务平台进行销售，网上购买网上理赔，噱头很足但金额不大。可以说，这是保险公司试探互联网的一根根触角。互联网保险理财还是一个新兴事物，网友并没有习惯在互联网上买保险做理财。所以保险公司要做的第一步是告诉网友保险也可以在网上购买，而且保险项目更灵活、理赔更快速，最重要的就是树立平台的信用。信用是金融行业的生命线，保险作为金融行业的一个重要分支，自是深知这一点。

回想10多年前，保险行业给我们的印象还是业务员挨家挨户上门跑客户。那时如果谁家有亲戚朋友做了保险业务员，逢年过节总会有人跑上门来推销保险产品，甚至有保险公司打着传销的擦边球，以业务员不断发展下线的方式去拓展保险业务。保险行业当年的种种不规范严重影响了它的信用形象。现在保险公司开始征战互联网，树立信用无疑是它的当务之急，而淘宝保险等第三方支付平台无疑成为保险公司优先选择的合作伙伴。

以中秋赏月险为代表的互联网保险虽然有炒作的嫌疑，但这些保险本身都合法，基本不存在欺骗性内容，无论是认定取证还是赔付都比传统保险更方便



淘宝保险平台在此次中秋赏月险的活动中名声大噪



除赏月险，淘宝保险平台上不乏各种古怪险种，如“爱情险”“单身险”

快捷。有了第三方支付平台做担保，信息公开的互联网非但没有滋生欺诈，反而让交易变得更透明。这全赖于支付宝等电子商务平台建立起来的信用体系。事实上淘宝保险平台成立已历3年，这3年正是互联网保险从无到有发展起来的3年。从淘宝保险成立至今已有22家保险公司进驻，产品涵盖了车险、购物保障等多个门类数百个险种。阿里巴巴提供的数据显示，2013年淘宝保险的累计交易超过10亿笔，日均投保超过200万笔。可以说，如果没有淘宝等成熟的电子商务平台，互联网纵有无限商机，也不会有保险公司敢于在这里尝试销售保险产品。这也是马云一直强调的，阿里巴巴的核心价值就是树立信用，正是信用让阿里巴巴的众多产品与服务不断产出价值。



早在余额宝之前，整合理财内容的保险就在淘宝上销售

余额宝要革银行的命

如果说中秋赏月险的例子还不足以说明第三方支付的信用到底有多少价值，那么我们继续来看看支付宝于今年6月悄然推出的一项服务“余额宝”。

余额宝是支付宝作为第三方支付平台推出的一项余额增值服务。简单点说，余额宝的作用就是用户可以用闲置在支付宝账户中的资金购买一款基金产品，让闲置资金产生收益。而当用户在网上购物消费时，可以随时赎回资金用以支付。余额宝最吸引人的地方就是将支付宝变成了如同储蓄银行一般的存在。以前用户闲置在支付宝中的余额是无法增值的，现在，这些余额不但可以“钱生钱”，而且在用户需要时还能随时赎回用以消费，同时官方宣传的“钱生钱”收益率还比银行活期存款利息高得多，甚至超过银行一年定期存款利息。这个如同“天上掉馅饼”般的增值服务一经推出就引爆了整个互联网，一时间网友与专家纷纷发表各自的意见，有的高呼“支付宝要革银行的命”，也有人质疑“代售基金是否合法”“高收益率能否保证”。余额宝推出9天，在用户突破100万的同时也被证监会点名批评“违规”，甚至一度传出要被叫停。几个月下来，余额宝以持续的运营与稳定的收益率回应了外界的种种质疑之声。10月，阿里巴巴集团正式注资控股余额宝的合作伙伴天弘基金，也从一个侧面表明阿里集团将余额宝项目进行到底的决心。想要建成支付宝账号的信用体系，余额宝是不可或缺的一环。



支付宝推出余额宝服务，广告宣传称“睡着就能钱生钱”

事实上余额宝推出之后最受人诟病的就是产品有夸大宣传的嫌疑。余额宝的广告口号声称10万元存入余额宝年收益4000元，可实际上这个4000元的收益是不能保证的。余额宝服务的本质是用户通过支付宝购买了一个名为“天弘增利宝”的货币基金，是一种投资理财行为。这与存银行获得利息有本质不同。任何投资都有相应的风险，货币基

> “如果没有淘宝等成熟的电子商务平台，互联网纵有无限商机，也不会有保险公司敢于在这里尝试销售保险等金融产品。”



支持信用卡只是支付宝的初级目标，它的最终目标是账号信用卡化



在移动支付领域则是微信支付打响了第一枪

金虽然收益比较稳定但依然存在风险。虽然从余额宝推出几个月的时间来看，收益率方面并没有出现大的波动，但官方在宣传余额宝时连一句“产品有风险，投资需谨慎”的官话也不讲，多少有误导用户的嫌疑。经济形势好的时候自然不会有任何问题，但一旦遇到经济形势不好的时候就会出现各种各样的问题，如2006年就出现过货币基金亏损的个案。如果用户在事先不了解余额宝实质的情况下使用这项服务购买了基金产品，万一遇到收益缩水甚至亏本的情况，显然会认为自己受到了欺骗。一旦出现大量用户赎回余额的恐慌情绪，对支付宝的冲击无疑是巨大的。

不是每一个淘宝用户都有兴趣去了解基金投资与银行存款的区别，所以支付宝有义务将自己的服务内容明确告之用户。现在打开余额宝购买界面，已经有明确的“购买基金”的提示，对基金产品的基本解释也都详细列出，这显然是很有必要的。而且我们也相信支付宝预备着不止一套的应急方案应对小概率事件，只要有完备的风险控制机制，保证用户本金不会损失还是有可能做到的。从本质上说，余额宝就是一个基金产品。它最大的创新不在于“钱生钱”，而在于实现了即时赎回。同类的基金产品在市场上早已有之，支付宝只不过走了一招移花接木的妙棋占了先机。

“支付宝通过余额宝的服务，等于是将本属于自己的利益吐了出来，让利给了用户。这是为支付宝的下一步计划‘信用支付’做准备。”

作为支付宝的“坚定跟随者”，当许多人还在关注腾讯的财付通会推出何种“类余额宝”产品时，却早有财付通粉丝喊出“余额宝抄袭”的口号。原来腾讯的财付通早在两年前的2011年就已经有类似余额宝的基金产品“现金宝”在销售了。仔细阅读现金宝的相关内容不难发现其和余额宝的相似之处，不过当年的财付通没有把这款基金产品整合到自己的系统里，和余额挂钩，而是将其作为一个独立的基金产品对用户销售，结果让支付宝在长长的两年之后抢得先机。

手中早有类似产品，财付通为什么没有想到推出类似余额宝的服务吸引用户呢？从此前两年的情况来看，财付通对其平台上的现金宝或其它类似基金产品表现得比较冷淡，并没有进行特别的包装宣传。对财付通来说，它不是没有能力做一个类似余额宝的产品，而是没有兴趣做。这其中的奥秘就在于余额宝实际上是支付宝让利给用户的一项服务，而财付通也许并不想把这个利益让出来。那么支付宝到底把什么利让给用户了呢？这依然要从两年前说起。

支付宝不是银行，用户把钱充进支付宝以后，支付宝作为第三方支付机构只是代用户保管这笔资金，理论上它不能对这笔资金进行任何有风险的金融操作。这种限制直到2011年央行公布《第三方支付备付金管理办法》才得以改变。办法明确，支付宝有权使用客户沉淀在支付宝中的余额购买协议存款，所获得的收益归支付宝所有。事实上阿里集团早年就已成立小额贷款公司对集团内资金进行灵活运作，但一直饱受争议。央行这一办法的颁布算是从法律上明确了支付宝有权使用用户余额进行金融运作，所得利益归支付宝所有，而不是归用户所有。现在支付宝推出余额宝，等于是将本属于自己的利益吐了出来，让利给了用户。虽然支付宝还可以从天弘基金那里收取手续费等相关收入，但以支付宝现在的用户数量与资金规模，手续费的收入恐怕远远不及协议存款。

财付通作为与支付宝同期拿到国家首批第三方支付牌照的企业，自然也享有自由运作用户余额的权利。这也就解释了它为什么没有比支付宝更早一步推出类似余额宝产品的原因。有钱它还不自己先赚？

当然，支付宝也不是公益机构，作为商业企业，它之所以心甘情愿将这部分利益吐出来，自然是有着更为远大的目标。而这个目标就是它的下一步计

划，也是最为核心的计划——信用支付。

一个支付宝账号能值多少钱

早在今年初，支付宝要推出信用支付功能的传闻便开始在网上流传。所谓信用支付简单来说就是允许用户的支付宝账号透支消费。据当时新闻介绍，阿里信用支付将利用用户在淘宝、天猫等平台上的交易数据对用户的信用度进行评价，然后给出一个信用额度，也就是透支额度。信用额度在1元到5000元之间，享有38天的免息期。通过这段新闻的描述，明眼人一眼就可以看到，这等于就是把用户的支付宝账号变成了一张拥有最高5000元透支额度的信用卡，而且这张信用卡无需工资单证明，不用银行备案。即使用户逾期不还款，最严重的惩罚也不过是支付宝与淘宝账号被注销。可以说，信用支付等于是没有任何抵押的授信给用户。一旦这一服务正式推出，引起的轰动绝对远超余额宝。

支付宝之所以有底气提出如此大胆的计划，原因之一就是对互联网时代大数据的信心。传统实体信用卡依托的是对申请人的工资或财产进行评估以控制风险，但这只是初步评估。随着用户持卡时间的延长，用户累积的消费记录才是银行更为重视的评估参考。那么对淘宝来说，通过用户在支付宝的消费记录同样可以对账号进行资信评估。比如收货地址为学校可能说明买家是学生，交易数额巨大的可能说明买家拥有一定经济能力等。淘宝成立至今已有10年时间，其活跃账号拥有大量的数据可供分析，淘宝此前已经开始将部分分析结果用于向买家推送产品，取得了不小的成功。在大数据的支持下，这种全新的评估方式很有参考价值。

不过，光是用大数据对用户资信进行评估显然是不够的。还必须用其它方式提升账号的信用。要提升账号的信用，最简单的方式就是提升账号本身的价值。而提升账号本身价值最简单的方法就是让账号里存上钱。上文提到的余额宝就肩负着吸引用户存钱的重责大任。

余额宝的作用主要有两个，第一点是促使用户完善支付宝账号的真实用户信息。支付宝至今依然可以免费注册，但若要实现支付宝提现和转账功能则必须通过实名身份验证。如果用户想使用余额宝服务，身份证验证、手机验证等步骤都是必不可少的。完善用户资料显然非常有利于支付宝在未来对账号进行资信评估。第二点就更好理解了。如果用户在支付宝账号里存上了钱，那这个账号本身就拥有了抗风险能力。也就是说如果你在账号里本身就存了上万块钱，那么支付宝给你的账号5000元透支额度可以说是完全没有风险的。



随着微信支付的推出，以联想拉卡拉为代表的传统移动支付模式遭到挑战

综上所述，余额宝是为信用支付铺平道路所做的重要准备。支付宝愿意将余额的收益让利给用户，就是为了进一步核准账号的用户信息，提升账号价值，最终的目标就是让支付宝从传统的货币支付走向信用支付，把支付宝账号变成一张互联网上的虚拟信用卡，不但让白领本月工资全都“白领”，最好连下月工资也提前花出去。这个终极目标若能实现，那支付宝无疑将改变整个第三方支付的游戏规则，甚至重划国内整个电子商务的版图。

当然机遇和风险并存，给账号透支额度对支付宝的压力显然是空前的。这种压力既来自于内部的信用评估风险，也来自于外部的政策法规风险。信用支付早在今年年初就放出风声，但直到本文截稿时依然没有正式推出的确切日程表，可见支付宝的准备工作还没有完成。另一方面，财付通等“跟随者”也在紧紧盯着支付宝。如果支付宝推出的产品或服务像余额宝这样易于模仿，那么支付宝也很难建立起自己的优势。余额宝是支付宝“割肉”所以没什么人效法，但信用支付将是“吃肉”，显然会让跟随者们趋之若鹜。

信用，未来的主战场

事实上，在账号信用领域，腾讯在移动支付方面已经占得先机。9月推出的微信5.0开始支持微信支付。虽然现在微信支付的渠道还仅限于腾讯系统内，但依托账号建立信用的支付模式已经初见雏形。微信团队也积极表示未来将引入各类金融保险与理财产品通过微信平台销售。

实名认证又天然处于手机平台的微信的确占了天时地利。当阿里巴巴的云手机还在难产的时候，微信摆脱了硬件束缚，以账号为核心开始了自己的探索。微信支付的推出很大程度上冲击了传统的移动支付市场。以联想拉卡拉为代表的传统移动支付商大多采取的是利用手机外设刷卡的模式，依然没有摆脱实体信用卡，其本质只是一些刷卡工具，技术核心只在于保证刷卡的安全性。而微信与支付宝则是让账号产生价值，以此作为信用依托，显然走得更远。

现在我们也许能够去回答标题的那个问题：信用到底值多少钱？如果对用户来说，支付宝开出的价码是最高5000元；那么对支付宝等互联网金融企业来说，信用就是无价之宝。未来谁能赢得用户更多的信任，谁就能够牢牢地掌握时代的舵轮。P

11.11不再宅 特别策划

网络脱宅指南

■策划 本刊编辑部

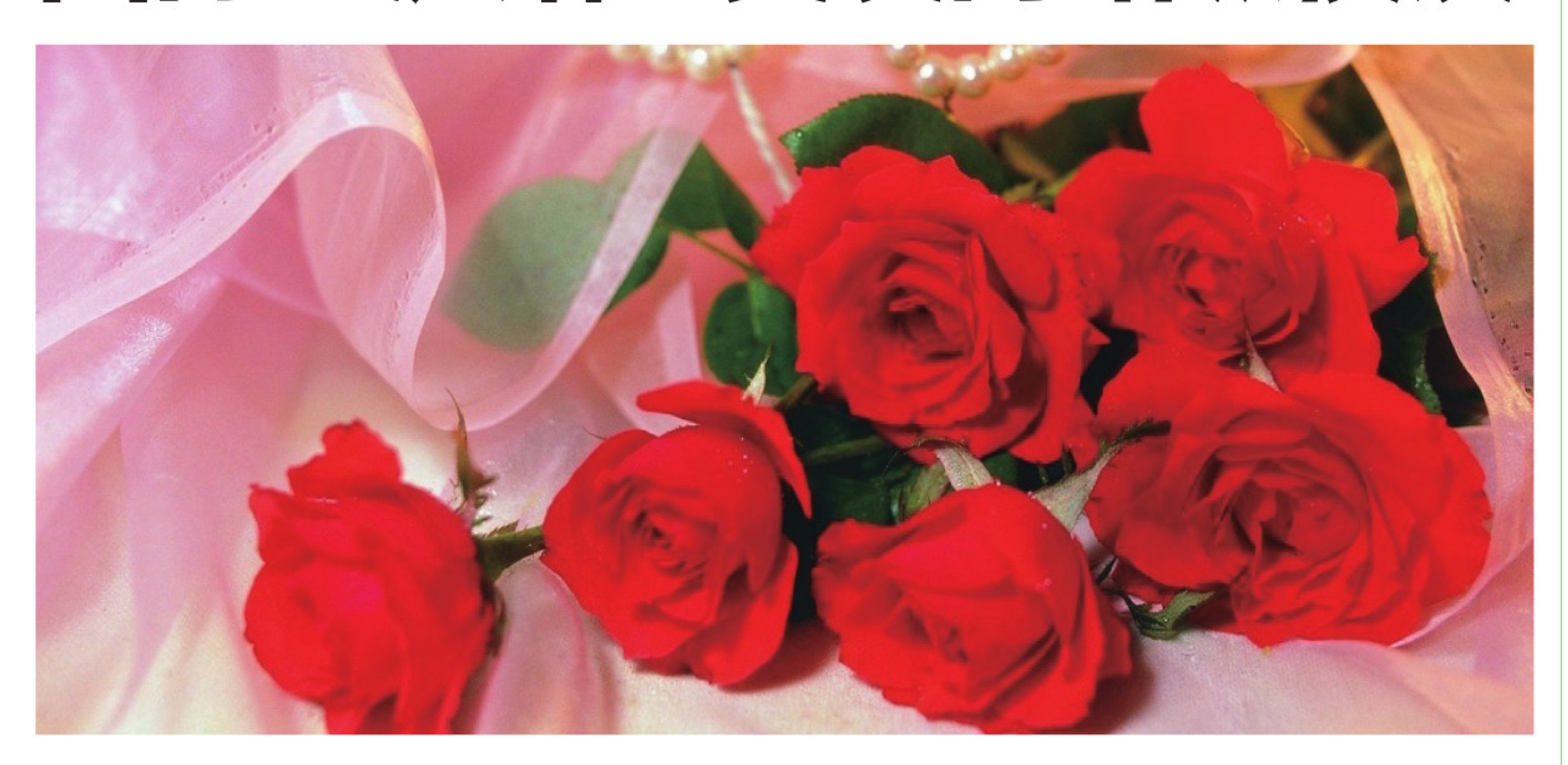
眼看11.11“光棍节”又近在眼前，形单影只的朋友们在这个伤心的日子里，似乎能在网络上寻求安慰，但是网络虽然能排遣一天的寂寞，却不能摆脱宅家的现状。

其实宅男女朋友们一定也想早早走出家门，和朋友们一起走向金秋的原野，更希望收获可贵的爱情，只是紧张的生活，现代社会人与人之间的冷漠关系，让人难以走出交往的第一步。既然这样，为什么不用自己宅家时最熟悉的网络来结识新朋友，开始这段可贵的情谊？



导读

网罗情缘，还是骗局罗网？
国内主流婚恋交友网站纵横谈



要彻底改变年年11月11日暗自垂泪的生活，希望能够和人每年庆祝2月14日和七月初七吗？是否需要来看一看专业的婚恋社交网站？

■北京 艾伦·史密希

如今“古典”的恋爱与结婚方式对很多人来说越来越遥不可及，相亲已成为很多人结识异性伴侣的最佳手段，而互联网更是以其巨大的“资源库”和足不出户就能进行交流的能力，吸引了众多宅男宅女。二者综合起来，专业的婚恋社交网站便应运而生。

曾几何时，B2C与C2C平台的出现彻底改变了零售与批发市场的运作模式；与此类似，在经过一段漫长的发展与铺垫之后，婚恋社交网站逐渐吸引了越来越多的关注目光。那么，这种互联网服务是否会随着量变的积累逐渐改变主流的婚恋交友模式？那些被主流媒体曝光的骗局又隐藏着哪些内幕？

上篇：走近你我身边的婚恋社交网站

众所周知，和一般的SNS社区相比，婚恋社交网站在“会员资料的详尽与可靠性”方面的检定标准要严格得多。要想满足这项基本条件，对于网站的经营方来说，会员信用体系以及实名制审核肯定是必不可少的；而从用户的角度来看，“网站会员个人页面的信息量与直观性”无疑是评估婚恋网站可靠性的重要指标。不过，琳琅满目事无巨细的“资料库”型婚恋社交网站真有我们想像的那么合理吗？还是让我们通过实例来分析。

1.世纪佳缘——碗大量足？不一定是好事喔

“严肃婚恋网站，美国纳斯达克上市公司，9000万注册会员给你千万里挑一的机会”——这，就是成立于2003年的“世纪佳缘”婚恋社交网站摆在主页顶端的醒目口号。从百度搜索高达6 740 000的索引量来看，这家招牌响亮的网站看起来确实是一副很能打的样子……事实又如何呢？让我们从注册新ID开始体验一番吧。

和如今流行的“填写三行资料，轻松完成注册”的常规SNS网站相比，世纪佳缘的注册填写内容明显要复杂得多（下页图1），不过基本上还是性别、生日和居住地区等常规项目，以及婚姻状况、身高、学历和月薪收入等隐私色彩较为明显的个人信息内容。需要特别留意的是，对于怀着真挚的感情想要寻找另一半的朋友们来说，最好能确保此时填写的个人信息真实无误，否则完成注册之后再进行修改会非常麻烦。

OK，填写完毕所有条目并确认完毕内容的准确性之后，点击注册页面最下方的“免费注册，开启寻爱之旅”按钮即可完成注册。随后，在跳转的页面中我们会看到“上传头像”的提示，此



■和一般社交网站相比，世纪佳缘注册会员时需要填写的项目要略多一些，部分项目“注册后不可更改”的提示也让我们看到了婚恋社交平台官方摆出的姿态



■世纪佳缘的个人主页，和主流SNS平台的模式相差不大

时可以点击“跳过此步”暂不理会；至于之后出现的“给喜欢的人发信”则可以视作注册微博时出现的“推荐关注”推送服务，同样可以跳过不理直接进入“完成注册”的欢迎页面。一切顺利的话，最终出现在我们面前的将会是“我的佳缘”个人主页——整个流程复杂度和注册招聘网站ID相差无几（**图2**），对不对？那么，接下来又该做什么呢？

显然，除了浏览个人页面当中被推送到我们面前的VIP会员之外（**图3**），个人主页上方工具栏里的“搜索”似乎也是个不错的选择——但是且慢，留意一下个人主页的左上角，我们不难在网站头像下方看到一行名为“靠谱度综合评分”的标示，倘若在注册ID时没有过多填写隐私信息的话，此时的分数应该会保持在3.0分以下——这可不是什么好成绩（**图4**）。点击一下这行标示，即可看到“资料可信度”“交友真诚度”和“账号安全度”三项细则，后两项暂且不管，要想提升资料可信度，除了进一步奉上手机号码、身份证照片以及学历证书扫描件之外，最简单的选择似乎是进一步提升“资料完善度”的百分比。好，就让我们点击“资料填写完整度”右边“去完善”按钮来试试看。

请注意，朋友们，接下来将要展示的内容便是世纪佳缘这家婚恋社交网站最直观的卖点：首先，在默认出现的“基本资料”页面中，我们可以留意到部分项目——例如昵称、性别、生日以及学历等信息呈现出了“不可随意修改”的浅灰色，不过如确实发现了需修正的严重错误，点击最上方一行的“查看修改技巧”链接可以了解具体的操作流程（**下页图5**）。基本资料补充与修正结束之后，抱着“大功告成”的心态点下底端的“保存并继续”按钮——这就是结束？当然不是。跳过“内心独白”“我的照片”和“我的地图”这些基本上在注册时就会接触的内容，进入“详细资料”页面之后，我相信肯定有不少朋友会哑然失笑——如此“细致入微”的设定，单是第一项“外貌体型”



■明码标价，按照人头数计费——世纪佳缘的“超级聚光灯”真是种让人哑然失笑的服务



■如果你和我一样在注册时谨慎地只填写了最基本的资料，那么靠谱度评分就会是这个结果

基本资料 5

为保证资料真实有效，灰色字体信息不得随意修改，查看修改技巧。

昵称： 尼基塔
性别： 男
出生日期： 1984-09-18
生肖： 鼠
星座： 处女座
身高： 179 厘米
学历： 本科
婚姻状况： 未婚
有无子女： 无小孩
所在地区： 北京 石景山
血型： --请选择--
民族： --请选择--
职业： --请选择--
月薪： 2000～5000元

请选择修改原因：
工作地区变更
定居地区变更
求学地区变更
误操作导致地区填写错误
温馨提示：为保证您的征友严肃性，所在地区仅支持每6个月修改一次。

■在完善个人资料时会发现某些并非“不可修改”的条目修正起来也很麻烦，在某些方面也算体现了世纪佳缘征友的严肃性吧



■顺带一提，世纪佳缘个人信息页面当中的“宗教信仰”分类相当细致，主流婚恋社交平台在细节方面确实做得相当用心

就包含了发型、发色、脸型、体型乃至眼睛颜色等一大堆项目，这到底是在自报家门还是设定RPG初始角色的属性？

没错，上至籍贯年龄和收入学历，下至兴趣爱好与宠物种类，“兼容并包”的会员资料内容便是世纪佳缘作为征婚网站最醒目的特色（**图6**）。但是，这种“事无巨细”的资料堆砌路数真的靠谱吗？恐怕并不尽然。首先，对于普通会员来说，在“详细资料”的一系列完善页面上找不到“限制浏览”一类的功能选项，换言之这些虽然不会触及核心隐私但确实与个人性格爱好相关的资料是完全公开的；其次，如果出于保护隐私的考虑而在部分选填项目上持有保留态度的话，世纪佳缘并不会像大多数BBS一样把这些留空项目隐藏起来不予显示，而是会直接在列表中显示出“未填”的字样——对于把“信息详尽度”重要作为卖点的个人主页来说，这种缺失的不协调程度有多高想必无需多提；最后，尽管我们可以在填写完成度较高的个人资料页中了解到注册会员的详尽信息，但过于繁杂的项目列表并不见得可以让我们及时做出“以上条件是否符合个人要求标准”的判断——事实上，内容过于繁复也是世纪佳缘网站本身最明显的问题，尽管搜索引擎收录量可以从侧面证明它的人气与价值，但对于新注册的会员来说，在第一时间内难以把握网站的服务功能与重点信息也是不争的事实。对于如今这个追求快节奏生活的时代来说，这种依旧保留了传统信息门户站风格的网站是否依旧能够跟上步调，答案恐怕没有那么简单。

顺带一提，随着如今互联网移动大潮的兴起，发展潜力可观的网站推出方便快捷的移动端App早已成为了必不可少的服务项目之一，世纪佳缘自然也不例外。值得一提的是，相比过于繁琐到让人无从下手的网站页面，世纪佳缘移动端的界面反倒是简洁了不少，可惜部分细节依然有待完善——例如，HD版App客户端的用户照片显示质量几乎可以用“惨不忍睹”来形容，严重破坏了浏览的参考价值。总而言之，倘若你想要通过仔细筛选的手段来挑选符合自己标准的约会对象，那么世纪佳缘可以说是值得参考的选择途径之一；不过，倘若你想要提高效率简洁明快地寻找自己的心仪对象，那么接下来介绍的网站可能值得你来投入更多的关注。

2.百合网
——优化选择，便捷就是卖点

与资历深厚的世纪佳缘相比，百合网无论在知名度还是国内主流搜索引擎的索引量方面似乎都只能称得上是“后起之秀”。不过，能够在竞争激烈的国内婚恋交友网络服务业界立足，百合网自然也拥有独到的卖点，让我们一起来看。

如果说“严肃婚恋”的标语让世纪佳缘的网站印象平添了几分不苟言笑的庄重意味，那么“认认真真谈恋爱”的口号无疑给百合网的浏览者带来了些许不乏正色的亲近感。当然，第一印象的实际价值通常也只是“仅供参考”罢了，实际水准还是让我们用注册后的体验来分析——除了“必须填写真实姓名”的步骤（**图7**），百合网的ID注册流程与世纪佳缘相差无几，好在详尽到让人有些无所适从的“资料完善”步骤并不存在。那么，对于普通会员来说，



■与世纪佳缘不同，百合网注册时会要求用户必须填写真实姓名

百合网最大的优势或者说卖点究竟何在呢？

奥秘就在隐藏在第一次搜索体验的过程中。ID注册完成之后，我们会自动跳转至百合网的个人主页，此时在页面的最上方可以看到一行简洁的搜索筛选列表，点击其中的“高级搜索”则可以展开内容更为详尽的搜索选择页面，除了性别、年龄、地区、身高和教育程度以及职业收入等常见选项之外，我们还可以在左下角的位置看到一项“完成深度测试”的勾选框。点击旁边的“这是什么”说明标示，在弹出的窗口中就可以看到“百合心灵匹配测评系统”的提示与测试连接——没错，这就是百合网对一般会员来说最为醒目的特色服务之一：恋爱类型评估报告系统。

一段完美的恋情，以及一桩出色的姻缘，必不可少的前提条件是什么？靓丽或俊朗的外表，般配的家庭出身还是优越的物质条件？以上选项当然可以作为参考答案，但我相信，除此之外更多的朋友会选择把“志趣相投的性格”放在更突出的位置上——这，大概才会是“爱情”真正的价值体现吧。与身高、外貌乃至收入水平这些可以量化的指标相比，要想全面合理地概括个人的性格特质，一个单纯的下拉列表明显是远远不够的，因此百合网才会推出“百合心灵匹配测评系统”来为我们的个性进行侧写评估（**图8**）——顺带一提，世纪佳缘其实也拥有类似的评测服务，但过于繁杂的网站结构完全埋没了这项重要卖点的存在地位，实在是让人深感遗憾。和如今部分行业相当流行的入职MBTI性格测试相比，百合网提供的这套评测系统不仅题目更为简洁，在答案选项方面更是多数采用了弹性制而不是“非左即右”的二选一模式，并且在完成测试之后还会对我们的性格特质列出一份完整的评估报告，让我们可以清楚地了解自己在恋爱类型、情感风格以及价值观念等方面的长处与不足（**图9**）。虽然与一对一的专业心理评估报告相比，这份调查问卷的严谨程度似乎略逊一筹，但作为参考资料来说依然是值得一看的——知己知彼才能更顺利地展开交往，不是吗？

除此之外，与资料详尽但难以把握重点的世纪佳缘相比，百合网在“筛选便捷性”方面的突出表现还体现在更多的细节上——例如，在搜索到心仪对象并打开她的个人主页之后，我们可以在页面的右上角看到一个醒目的“匹配指数”百分比符号，点击后更可以弹出双方的详细资料与匹配状态（**图10**），极大地方便了众多只能在碎片时间中忙里



■和动辄几十上百道单项选择题的MBTI测试不同，百合网的心灵匹配测试答案选题拥有不错的弹性



■根据我们测试时的选择，爱情观、价值观乃至性格的优缺点都会在这份报告中详细地进行列举分析，同时还会在个人资料页的醒目位置上标示出来



■另外，和世纪佳缘相比，百合网在便捷性方面确实要出色不少——如此一目了然的对比列表就是证明

偷闲寻找另一半的现代职场单身男女。不过，这项功能目前的兼容性似乎多少还有些问题，例如在某些版本iOS系统的Safari浏览器中就压根无法显示——当然，如果日后百合网能把这个标记从Flash换成html5的话想必可以解决这个问题，以这家网站不断完善功能的态度来看，这项改进的实现基本上就是个时间问题。

最后，和世纪佳缘类似，百合网也拥有自己的移动App客户端，然而似乎是为了进一步强调“快捷”与“充分利用碎片时间”的卖点，目前AppStore里的百合网App居然只有iPone适用的低分辨率版本——虽然iPad用户可以通过拉伸显示模式在平板上全屏浏览，但硕大的字符与按钮总归让人感觉有些别扭。尽管目前还存在一些小问题，但从服务的贴心便捷程度来看，百合网无疑要比世纪佳缘等形式偏向传统的婚恋社交网站更胜一筹，对于大多数疲于生计忙于奔波的单身朋友来说，这家网站无疑可以作为寻找伴侣的渠道之一。

婚恋社交网站的收费服务

和常规主题的SNS网站相比，婚恋社交网站除了在推荐用户方面明显拥有更强的力度之外，在收费项目的设定上想必也会让不少习惯了微博和轻博客免费服务的朋友颇感不适应——例如在世纪佳缘和百合网上，“阅读私信”这种看似理应属于免费范畴的项目居然也变成了收费服务，是不是有些意外？

似乎是为了避免收费壁垒过于严苛造成用户流失，国内的主流婚恋社交网站通常都提供了“新手任务”一类的机制让我们暂时无需缴费也能获得少量消费代币（**图11，图12**）。不过，对于有意长期驻留的朋友来说，这类点击广告进行推广获得的代币无疑是杯水车薪，要想顺利使用网站的大部分交流功能，充值消费几乎是必不可少的。当然，从另一方面来看，这种收费机制确实也在一定程度上遏止了欺诈行为的泛滥。



■传统婚恋社交平台通常会对新用户暂时开放一部分收费服务进行免费体验，但对于有意向长期驻留的朋友来说远远不够



■新注册用户大优惠——至于这个折扣是否物有所值，那就是见仁见智了

3.网易花田
——新锐崛起，用社交谈恋爱

无论是世纪佳缘还是百合网，在网站会员的互动设定上依然以“个人展示”的传统模式为主。对于习惯了Web2.0时代自媒体转发交流的新一代网络用户来说，这种被动的“等人来看”模式未免有些过时。那么，在国内当前的互联网业界，到底有没有符合人人网和微博等社交媒体用户的婚恋交友网站服务呢？答案自然是肯定的，网易花田就是最鲜明的例子之一。

尽管从最初上线与正式开放注册的时间来看，成立于2012年的网易花田在国内网络婚恋交友服务业界中绝对属于后辈，但强劲的发展态势已经足以让大多数关注此行业的围观者对这家新锐平台予以重视。那么，究竟是何种原因让网易花田拥有如此可观的竞争力呢？让我们细细看来。

和网易旗下的大多数服务相同，网易花田可以通过网易通行证来登陆。不过，对于初次登录的朋友来说，很快就会发现需要进一步完善的资料内容中



■虽然我们可以利用网易通行证登陆，但随之出现的完善列表依旧让我们领教了网易花田的严肃性——尽管选项看似不多，但该有的基础认证一个也不少

直接包含了“手机号认证”与“身份号认证”这两个必填项。显然，与大多数“无需注册也能围观”和“不必验证也能当会员”的婚恋交友网站相比，网易花田的筛选标准明显要严格得多。不仅如此，在注册后的上传头像验证方面，网易花田的许可标准也要比世纪佳缘和百合网更高，证件照和摄像头拍摄的照片在这里很可能不会通过审核。总而言之，尽管套用了Web2.0社交媒体的框架，但在核心主旨上，网易花田无愧于“靠谱”和“严肃婚恋社区”的基本定位（**图13**）。

OK，完成了注册ID的一系列审核操作之后，接下来让我们正式进入网易花田的体验阶段。和微博类似，网易花田会在用户登录后的首页推荐一系列值得关注的会员。留心观察的话我们不难发现这里所展示的会员其实都是经过了我们择偶要求筛选之后的结果，在每位推荐会员信息栏的右上角可以看到“推荐度”百分比指数（**下页图14**），把鼠标指针放在百分数上面更可以直观地看到“用户热度”“她是否符合我的要



■完成注册之后，我们可以在网易花田的个人主页看到推荐列表——看看最右边的“推荐度”百分比，有没有感觉一目了然？



■如果你认为一个百分数不够详细的话，不妨把鼠标指针放上去试试看



■倘若你认为四项比例条依然不够全面，那么个人信息页里的详细指标想必可以让你满意

求”“我是否符合她的要求”以及“生活婚恋观契合度”四项指标（**图15**）。倘若发现了心仪的对象想要进一步展开筛选，点开该用户的个人页面还可以进一步看到详细的综合指标数据（**图16**）。除了“推荐”之外，我们还可以通过页面顶端的“动态”来浏览更多符合自己设定标准的其他推荐用户最新公布的动态信息，整体浏览体验与微博非常相似。最后，网易花田的“搜索”功能也比传统婚恋网站的对话框式搜索栏设计得更加便捷，我们可以方便自由地添加或删除新的筛选条件，轻松方便地寻找符合自己心仪标准的追求对象。

搜索，筛选，然后尝试私信交流——是不是感觉有些单调？不必担心，我们还有“搭讪广场”可供体验。目前，网易花田提供的这项功能包括“QA问答”和“每日星情”两个子分类，其中“每日星情”需要完善个人资料方可使用，我们不妨先来把重点放在“QA问答”上——尽管乍看之下似乎与百合网的“心灵匹配测评系统”颇为相似，但实际体验便会明白两者的实际定位存在极大的差距：相比纯粹属于“评估考察”性质的百合网心灵匹配测评题库，网易花田的QA问答题目数量明显要丰富得多；不过，这个将近500题的题库并没有包含量化分类方面的成分，同时从题目的实际内容也不难发现这些问答的用意与其说是“测试”，还不如说是“展示”更为合适（**图17**）——对于参与过QA问答的朋友来说，在浏览其他推荐用户信息的时候会发现一项“她的QA”资料页面，通过这个页面我们可以查看彼此双方都做过问答的题目总数、观点契合题目的数量以及总QA匹配度百分比，如果想要进一步展开了解的话，还可以通过子标签来查看针对价值观、



■如何在网易花田上委婉地展示自己的个性与价值观？试试Q&A吧

爱情观、生活习惯以及兴趣爱好等QA题目的详细回答，对于存在分歧的问题还会有醒目的标红字体进行高亮显示。显然，相比于严谨程度有待通过收费服务进一步提高的泛用式心理测评题库，一目了然地把各自的价值理念与生活态度展现出来无疑可以让我们更直观地做出判断。

另外，在顺应SNS发展潮流方面，网易花田也做出了不少贴心改进：我们当然可以像玩微博一样把每天的所见所闻以及趣事照片通过“个人主页”进行发布，但和无拘无束的微博相比，网易花田允许用户每天发布的信息条目是有限的（**图18**）。如此一来，我们不仅要对每次发布的内容进行仔细斟酌，同时也不会担心自己浏览的视野被太多无意义的资讯所淹没；在搜索方面，我们可以轻松地设置各种筛选条件来寻觅合适的人选，不过细心的朋友想必会发现这项功能并没有提供“按照昵称搜索”的对话框，换句话来说，倘若在某次筛选中看到了一见倾心的对象，正确的选择不是默默记下她的ID留待日后联系，而是直接进行收藏关注尝试展开交流——“错过的往往就不会回头”，这就是网易花田告诉我们的态度；最后，倘若你对各种传统婚恋网站“阅读私信也要收费”的设定颇具微词，那么网易花田的站内短信交流服务肯定会让你大呼满意——它是完全免费的！（**图19**）

不走同类网站的寻常路，用体贴细致的服务来吸引用户进驻——这，大概就是网易花田的成功理由。对于活跃在Web2.0微博时代的朋友来说，这家新锐平台无疑是SNS婚恋交友的首选。



■当然，我们也可以像玩微博一样在网易花田上分享生活照片



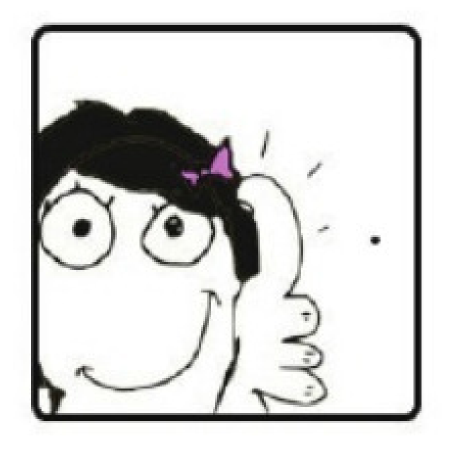
■如果要列举网易花田最让人满意的卖点，那么“免费沟通”肯定是其中一项

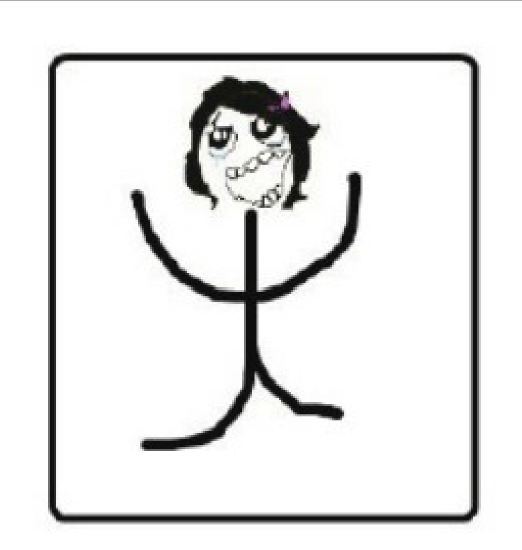
下篇：婚恋社交网站，那些值得留意的技巧与骗局

看完了国内主流婚恋社交平台的简介，想必会有不少朋友跃跃欲试准备正式动手寻觅网际情缘。不过，也许会有先行一步的朋友表示疑惑：明明我自己的条件也不算差劲，为什么就没人来关注我呢？

实际上，和普通的SNS或者BBS不同，婚恋社交网站的参与方式其实与投递简历的求职招聘网站更为接近——不去主动展示自身优势的话几乎不可能遇到理想的机会，即便看到了值得努力争取的人选，客观条件与机遇巧合往往也会让成功与我们失之交臂。总之，要想在婚恋社交平台上寻找到适合自己的另一半，充足耐心绝对是最重要的前提之一。当然，我们也可以适当采用一些实用的技巧，让我们的魅力可以最直观地展现给另一半的交流者，利用出色的第一印象踏上网络情缘追求之旅。

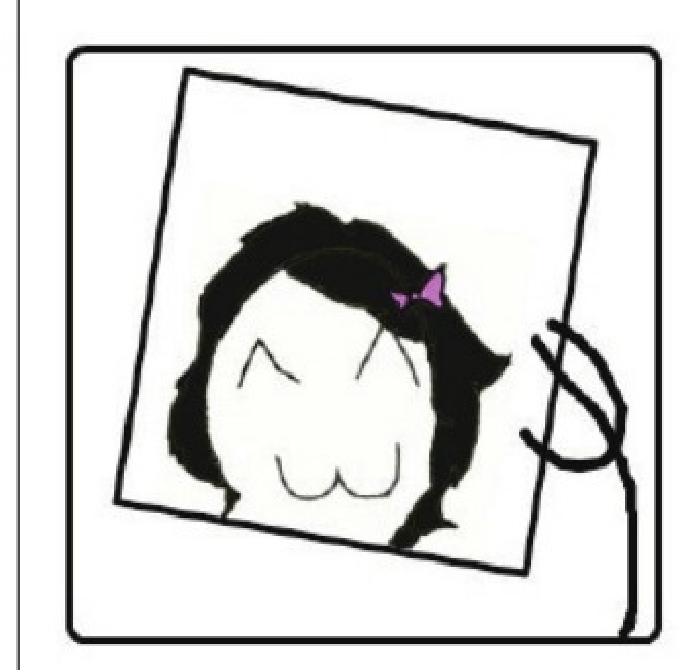
要想顺利达到这个目的，最简单也是最关键的一步无疑就是准备一张赏心悦目的照片作为个人头像——不要小看这一步，事实上，尽管在百合网和世纪佳缘上让人眼前一亮的美女可谓数不胜数，但让人遗憾的是，其中有不少天生丽质的姑娘就是没能把握好自身的形象优势结果让潜在的如意郎君视而不见。那么，这些失分颇多的照片头像到底存在哪些问题呢？我们不妨先来看看这几个典型：1.通过PC摄像头临时抓拍的照片截图；2.包含全身的生活照；3.逆光效果下的脸部特写；4.扫描自胸卡识别证的标准证件照——注意，以上这几类照片皆属于会对个人形象（尤其是女生）造成减分影响的负面范例，至于原因，且看逐一分解：1.大多数廉价的PC摄像头分辨率与识别度都要远远逊色于数码相机，再加上理想的拍摄角度往往很难把握，最终拍下的照片令形象大打折扣可谓纯属情理之中，更重要的是，这种草率的选择更会让人对当事人的诚意产生怀疑，从而进一步降低对第一印象的评价（**下页图20**）；2.大多数婚恋社交平台的头像分辨率都不会很高，全身照在这种极为有限的尺寸下很难发挥出理想的展示效果，缺失的细节更会让直观的吸引力进一步降低（**下页图21**）；3.截








■各种拍照注意事项

取脸部特写是个好选择，但逆光效果不仅会让面部五官的轮廓变得模糊不清，笼罩在脸上的阴影更会让当事人在“肤色”方面的魅力大打折扣；4.诚然，标准证件照确实可以让大多数人清晰直观地观察当事人的解面部特征，但这种照片的实际功能也仅限于此罢了，美感方面基本上不能过多指望（图22）——的确，个别相貌出众的女士即便是证件照也能拍出不错的效果，但既然如此，为什么不来选择更自然的照片来进一步提升自己的魅力呢？

所以说，要想通过出色的头像照片给交流者以及潜在的追求者留下美好的第一印象，需要留意的不外乎以下几点：利用专业或者至少是专用的摄影器材进行拍摄，避免逆光确保面部区域的成像拥有足够的亮度，然后从脖颈以上的位置进行截取——范围最大以胸像为宜，不要扩展到半身的程度。最后，对于女生来说也是最关键的一点：表情请务必保持微笑——“回眸一笑百媚生”并不是一句单纯的客套，对于绝大多数男性来说，相比于精心装扮但表情冷淡的艺术照，不着粉黛但带有开朗自然笑容的异性照片无疑会拥有更丰富的魅力，这绝不是开玩笑（图23）。

除了在头像照片方面下工夫之外，撰写个人资料准备展开交往的时候同样也有一些细节值得留意：首先，和大多数BBS一样，ID名称是除了头像之外可以最直观展现个人性格的项目，诸如“百合会员”或“世纪佳缘用户”的草率命名是一定要避免的；其次，对于所有真心实意想要寻找伴侣的男性读者朋友来说，在撰写个人自我介绍的时候务必要避免使用“屌丝”这个称呼——诚然，这个盛行一时的网络词汇带有浓重的草根气息，但不管它的引申含义如何改变，放在婚恋交友领域作为谦称永远也不会合适，原因很简单——在异性交往领域，这个名词所包含的讽刺含义范围并非仅限于形同自我贬低的“自嘲”，甚至连潜在的交往对象也被一并包含在内。对于大多数拥有可靠判断能力的女士来说，“屌丝”作为自称出现在交往对象的口中，这种行为本身就包含着对双方身份的贬低乃至侮辱含义，如此一来，这段感情将会迎来怎样的发展想必无需笔者赘述大家也会清楚。

最后，在介绍完毕国内主流婚恋交友平台的基本特色与基础技巧之后，还有一项关键内容是我们不得不重视的，那就是婚恋网站上存在的骗局黑幕。早在2013年5月31日，中央电视台财经频道就曾经在《经济与法》栏目中播出过标题为《百合中的美丽骗局》特别报道——根据这篇报道的介绍，从2008年开始，该骗局的主谋者就通过虚报年龄以及伪造职业等方式捏造了一整套虚假身份并顺利通过了网站认证，随后便开始打着“企业高管”的幌子肆无忌惮地招摇撞骗，先后在多名百合网会员中骗取了大量钱财。虽然“天网恢恢，疏而不漏”的最终结局总算是让人舒了口气，但整起案件中展现的部分细节依然值得我们特别留意：这场骗局中的主犯之所以能够屡屡得手，百合网提供的认证系统无疑起到了推波助澜的作用；然而，百合网对此给出的解释却是“系统存在瑕疵与漏洞，不能保证所有的虚假信息在验证后能够得到修正”，同时我

们依然可以在当前的百合网服务条款中发现“婚姻、职业、学历、收入等信息目前暂不能核实”的加粗提示——换句话来说，在目前阶段的百合网认证系统可靠性并没有表面上看起来那么高，实际意义差不多只能用“仅供参考”来形容。

不过话又说回来，尽管来自主流媒体的报道很容易让我们对婚恋社交平台的可靠性产生质疑，但如果仔细观察的话，不难发现这些欺诈勾当其实与常规IM平台与社交网站上流行的骗局相差无几，最靠谱的避免方式依然是牢记并坚持“网络有风险，交友须谨慎”的基本原则。除此之外，由于网站会员社交网络的亲密性，在如今的婚恋社交平台上确实存在一些较为特殊的诈骗现象，其中最具代表性的莫过于“饭托”和“花篮托”两种。

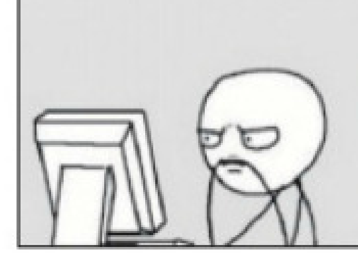
什么是“饭托”呢？我们不妨通过模拟流程来认识一下这种诈骗者的行径（图24～图26）：出于好奇，我们在婚恋网站上注册了体验ID并设定好了择偶要求，未过多久，私信栏中就出现了一条“有意向求交往”的异性站内短信；顺藤摸瓜一路探去，我们发现送出短信的会员果然拥有值得心动的自身条件与择偶需求，于是立刻回复短信寻求进一步发展——令人兴奋的是，对方爽快地答应了“见面一聚”的请求，交流的方式很快就从网上的私信变成了某家不知名小餐厅（或者酒吧与咖啡厅）面对面的交谈；遗憾的是，这场乍看之下“充满希望”的会面并没有达成理想的结果，不过，出于展现风度或者维持尊严的考虑，我们还是接受了“这顿饭我买单”的结局；然而，当账单送上桌面的时候，我们方才发现这次饭局的费用要远远超乎最初的预料——怎么样，冷眼旁观之下其中的勾当并不难理解，对不对？没错，这就是标准的“饭托”骗局。

对于女生来说，更需要留意的便是“花篮托”这种“轻捞慢起”的诈骗勾当（图27～图29）：倘若在婚恋网站上遇到了“谈吐不凡”“魅力十足”且“事业有成”的追求者，请各位女生读者朋友务必要提高警惕——和“饭托”不同，“花篮托”通常不会主动提出见面要求，相反，他们在大多数情况下会保持适当的距离用体贴的话语来骗取诸位的信任；当双方的感情逐渐发展到较为亲昵的程度之后，“花篮托”会谈到“事业发展，新店开张”或者“恰逢父母生日”的话题，借此为由向当事者提出“赠送花篮”的请求——注意，如果诸位不幸真的遭遇了以上状况，请务必当机立断终止这段交往关系。事实上，即便你依照指示给特定的银行账户汇出了资金，整场交往也不会有任何实质性的结果——“花篮托”的真正目的是那笔名义上的“花篮购买”现金而已，至于真正的感情，他们才不会在乎。

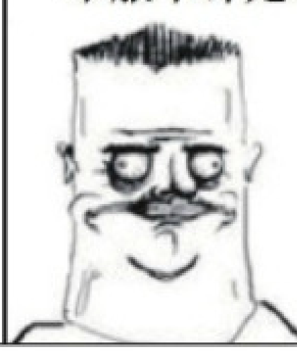
结语：由繁至简，走向SNS领域的婚恋社交平台

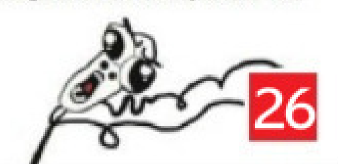
从世纪佳缘到网易花田，我们很容易总结出当前婚恋交友网络服务的发展趋势——形式内容从繁复到简洁，社交化的交流平台逐渐取代了传统的“信息招贴版”服务。可以想象，随着Web2.0大潮的进一步推进，能够深度呈现注册会员真实面貌的“用户生成内容”必然会彻底改变婚恋社交网站的运作模式，“利用互联网寻找人生中的另一半”不再会是令人望而却步的冒险行为。当然，在这个螺旋上升不断发展的过程中，五花八门的各种骗局肯定也会层出不穷地出现在我们面前，只有保持理性判断，谨慎地展开选择交往，才能避免感情与财产遭到损失。

踏遍天涯无觅处，百万情缘一线牵，祝大家好运！P



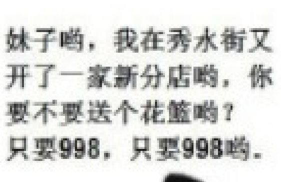






■遭遇“饭托”的经历



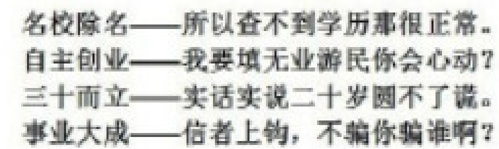
















■遭遇“花篮托”的经历

线上交友线下聚
社交网站也脱宅



时至今日，随着社交网络的发展，传统的在线社交平台开始不断向线下扩展，线上交友线下聚的线下社交早已交融难分。

■贵州 冰河洗剑

几年以前，中国某社交网站的CEO曾这样说过——“中国其实是没有线下社交的。美国流行Party，线下社交发达，但中国除了KTV没有其他地方可以去，富人猫在家里，穷人猫在网吧。”

然而时至今日，随着社交网络的发展，传统的在线社交平台开始不断向线下扩展，线上交友线下聚的线下社交早已交融难分。从线上交友到线下聚会活动的自然改变，让普通人结识更多的朋友，也让宅人们是改变生活状态走出“宅门”。

同城活动，纯为开心

很多熟人之间的社交不叫社交，而叫应酬，往往是为了做生意，或是带着一定的顾虑、被迫或目的性。真正的线下社交应该是纯娱乐，大家开心，在各种同城线下社交活动能找到这种感觉，陌生人之间纯粹为了开心而不存在任何其他目的。

1.流行社交的同城线下活动

单纯的线上社交其实早已无法满足用户的需求，流行的传统社交服务也已完成了线上与线下并行发展的转型，大多都提供了同城线下活动。

“豆瓣同城”（http://www.douban.com/location/world/）是传统社交服务中，提供同城线下活动最火的典例（**图1**）。在豆瓣同城中，提供了用户所在地的所有音乐、戏剧、讲座、聚会、旅行等线下活动的资讯，并能根据用户的口味推荐好活动，帮助用户结识更多志同道合的人。

除了典型的“豆瓣同城”外，“腾讯微博”“新浪微博”等社交服务应用中心中，也提供了类似“微活动”之类



■豆瓣同城线下活动非常火爆



■同城线下社交活动平台“六人行”



■“六人行”社交定位于写字楼中的白领



■活动日程表

的同城活动服务。

不过同城线下活动在传统社交只占很少的一部分，而我们今天要介绍的重点是那些直奔着线下活动的社交服务。

2.同城线下活动门户——六人行

“六人行”（www.ifindu.cn）早在2005年4月就已成立，其创意缘于美国硅谷兴起的“六度分隔”社交概念。从创立之初开始，六人行专注于同城线下的活动，并以一场与众不同的派对方式宣告一个新型社交平台的诞生（**图2**）。

“六人行”举行的首场线下聚会活动，是由六人行网站主办，《中国科学探险》《财经文摘》《京品波波图》协办的“6人行不插电狂欢派对”，将来自金融、媒体、IT、广告、公关等业界近200名白金领聚焦在了独具特色的PARK8号酒吧中。

如今经过数年的发展，“六人行”已成为一个流行的白领社交活动平台，让大都市中每个奋斗中的年轻人生活中不再感到孤独，通过参加各种活动认识更多有益或有趣的朋友来丰富和发展自己。

注册“六人行”时，需要设置选择所在的写字楼（**图3**），可以快速查看周边的白领们都在参加和组织什么活动。“六人行”上有聚会、户外、旅行、运动健身、学习、公益等各种非常丰富的活动，并按时间顺序排列。想参加什么活动可将其收藏到日程安排中（**图4**）。

“六人行”其实是一个同城线下活动的门户网站，其活动信息来源于豆瓣同城、绿野、我要去旅行等同城线下活动网站，当然也有大量直接在“六人行”发起的线下活动。在"六人行"上发起的活动，可以直接参加，还可邀请自己的好友一起参加。在活动详情页面，还可查看到当前已参加该活动的用户及该用户所在的写字楼信息（**图5**），根据这些情况决定是否参加该活动。出于安全与活动质量的问题，可以详细查看活动组织和参与者的各种信息，包括组织和参加过的活动次数，成功组织活动的参与者人数，以及是否有过爽约等。

每个用户都可以自由地发起活动。为了方便其他共同兴趣的爱好者搜寻和参加此活动，需要准确设置活动的分类、主题与地点、费用等信息（**图6**）。

“六人行”还提供了“场地”“主



■活动详情页面

■发布新的活动

题”等活动筛选方式。例如中意某个KTV、咖啡厅、景点、公园等，可按场地方式搜寻或创建该场地的活动。

3.觅糖，给生活加点糖

“觅糖俱乐部”（www.mitang365.com）自2009年创办以来，在4年中已连续不断举办大大小小活动、聚会超过900多次，成为了目前北京最真实的线下交友平台（**图7**）。觅糖俱乐部的理念，为都市单身白领青年提供真实、可靠、高效、时尚、欢乐的线下社交平台，让生活丰富多彩。加入觅糖，给你的生活加点糖，让你的生活发生改变。

“觅糖网”上的聚会活动不像其他同城网站上那样频繁，但质量普遍很高（**图8**）。“觅糖俱乐部”引进国外最为流行的社交模式，为单身白领们营造轻松交流的氛围。聚会活动的种类很丰富，有户外活动，也有品尝红酒、茶艺茶道，或者玩杀人游戏、黑暗约会、爱情连连看、电影之夜、10人晚餐、民间版非诚勿扰、5分钟约会、心动互选等，轻松快乐地扩大自己社交圈。

4.值得推荐的同城线下活动网站

类似于“觅糖网”这样，专门针对某个城市的同城线下活动网站并不少。想要出去参加什么活动，也不妨找一找此类针对对地区的线下活动网站。

“活动酷”（huodongku.com）也是一个北京地区的专业做线下活动的社交平台（**图9**）。通过“活动酷”，可以了解所在地正在举行着哪些活动，也可以通过线上和线下活动结交更多朋友。

“活动酷”的活动类型很丰富，涉及艺术、户外、交友、相亲、骑行、马术、登山等多方面。“活动酷”不仅为个人用户提供资源丰富、信用度高、交互性强的活动信息平台，同时开通了Club专区。用户完全可以根据自己的喜好，创建属于自己的Club，在自己的Club中，及时准确的获取发布活动，参与活动的信息。任何活动或Club，都会被标注以标签，通过标签可以轻松的找到任何喜欢的活动。

“魔时网”（www.mosh.cn）是



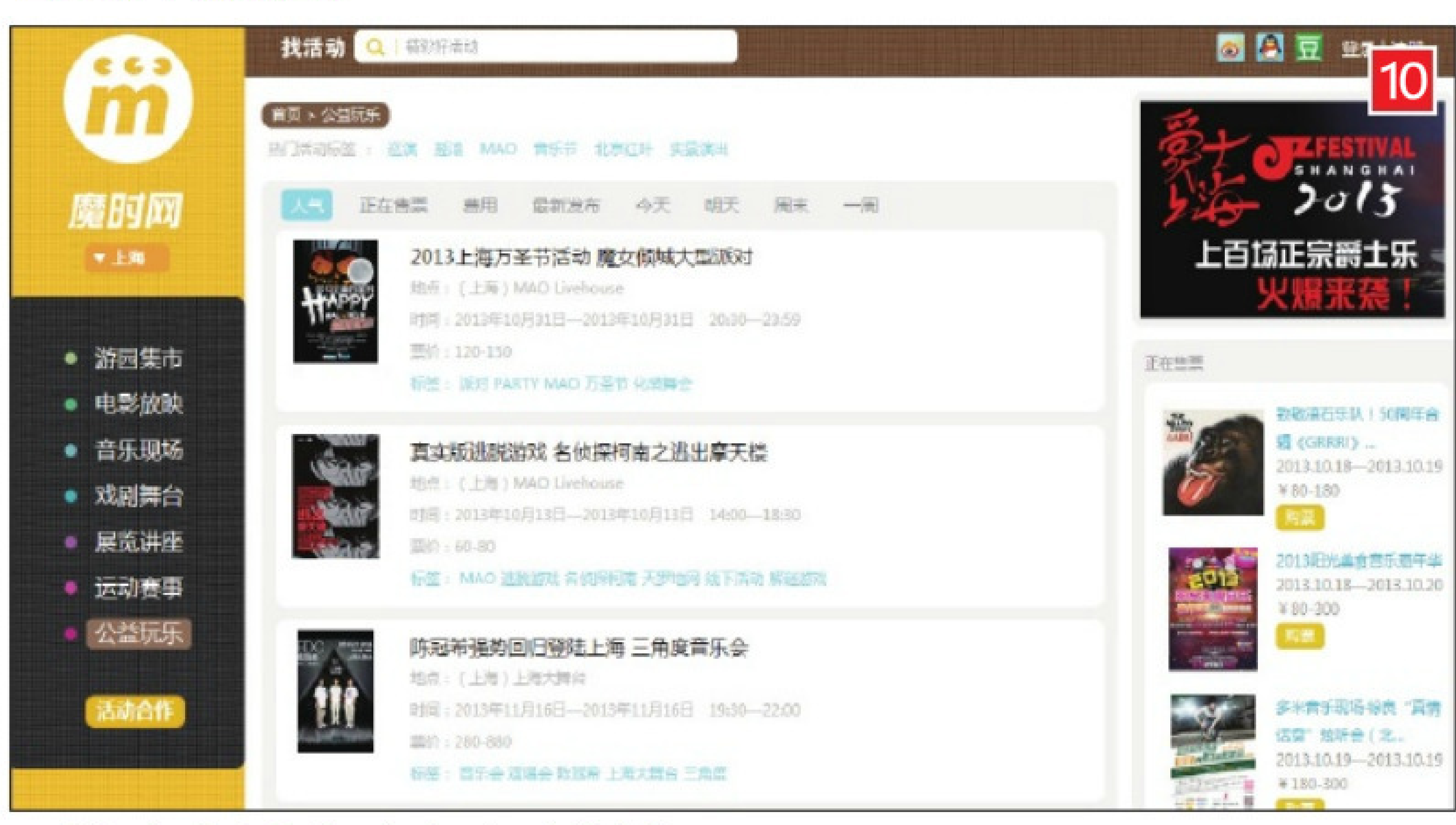
■北京最真实的线下社交平台



■“觅糖”举办的聚会活动



■让线下活动酷起来



■“魔时网”上的音乐与电影活动非常多

针对北京、上海、广州、深圳、成都几个城市的内环线线下活动平台。在魔时网上汇集了最精彩最有趣的城市活动资讯，提供音乐演出、展览沙龙、游园市集、戏剧、电影、运动、公益等线下信息（上页图10）。网友可以通过登录“魔时网”或“魔时活动”APP，进行活动的订阅、报名、购票与互动等等。

“0号基地”（www.00base.com）是一个上海地区的同城行社交平台（图11），提供各种深入本地的玩乐攻略及本地线下活动。0号基地的线下活动也很丰富，包括随心走、城市露营地、徒步、暴走、流浪，以及休闲、友谊、创意和美食等。



■上海同城线下活动平台“0号基地”



■围绕兴趣的线下活动平台“圈网”

为兴趣而聚，改变宅没那么难

如果人生过日子像在走路，那么对于宅男宅女来说，很多宅人一生都在房间里走，一圈一圈地走。也许走了好几年好几千里，仍在房间里打转转，才感到无奈的孤单。其实他们并不是对现实生活中的社交不感兴趣，而是没找到自己感兴趣的社交生活。他们不是不喜欢社交，而是不知为什么而社交。

——也许，只需要一个共同的兴趣爱好，就能让他们走出自己的房间，被各种聚会活动所吸引。

1.共同爱好，将你他我圈在一起

有共同兴趣爱好的人，很容易形成一个社交圈子。“圈网你我他”（www.niwota.com）就是一个围绕各种兴趣爱好为核心的社交平台（图12），为有着共同兴趣爱好的人提供5公里之内的线下社交与生活休闲服务活动。

“圈网你我他”面向写字楼与小区人群，提供各种白领休闲社交活动。目前，圈网你我他已拥有几百万注册会员与几十万各种类型的圈子，分布在北京、上海、广州、深圳等城市。众多的会员以共同的背景、兴趣爱好、亲情关系等作为社交纽带，组建成不同的圈子，包括运动、同乡、主题、情感、行业、夜生活、车友、游戏、户外、团购、宠物等众多分类。

“圈网”还为会员提供个人空间、活动、相册、投票与评选，产品与场所点评等各种网络社交服务。“圈网”社交平台的活动是其最为主要的特色，每周在全国各地举办上千次活动。会员根据自己的兴趣加入相应的社交圈子后，就可以参加或发起各种活动了。

每个圈子都有几个特别积极的活动组织者，每次的线下活动都很公开清晰，还有活动的详情记录等。尤其是对于圈子中的成员有很完善的评价机制，比如有些成员经常报名以后到时却不参加活动，就可以在活动页面记录此成员“放鸽子”。信誉不好的成员，就可以由参与活动的人员共同投票选择拒绝其参加活动。

2.一起唱，用K歌交友

不管唱得好不好，唱歌是人类的天性。五音不全的话，与朋友一起去K歌有些不好意思，还不如从网上寻找几个陌生的小伙伴，专为心情K歌而聚。

“一起唱”是一款专注于线下K歌交友的手机应用，用音乐寻找知己。与“唱吧”之类K歌软件的线上社交不同，“一起唱”专注在“基于兴趣图谱的线下K歌社交”，每位用户会获得自己的“音乐兴趣档案”，系统通过一套专业的算法来告诉用户和其他用户之间的“音乐匹配度”是多少，最后有相同音乐兴趣的人一起去线下K歌。

注册“一起唱”时，先完善一下自己的性别、生日以及交友兴趣爱好等（图13），以便于寻找更多相似的朋



■完善个人交友信息

友。“一起唱”会定位用户位置，显示并与周边想唱K的人聊天。在线上社交方面，“一起唱”提供了语音聊天以及各种全城热唱的语音游戏，如“你唱我猜”“谁是卧底”“真心话大冒险”等，帮助用户找到对的人（图14）。

通过线上社交寻找感兴趣的人，就可以邀请他们一起去唱K了。“一起唱”类似于一款“KTV版携程”，可以搜索查询当地的KTV（图15），提供环境图片参考，以及完全透明的价格。还可直接查询和免费预订任何日期时间、包厢，同时享受独家2～3折优惠（目前开通的城市只有南京和上海）。

除了自己预订KTV发起线下K歌活动外，还可以查询附近有没有好友活动，让缺少人的活动找到人、缺少活动的人找到活动。



■语音游戏线上社交



■周边的KTV信息

3.坐地铁挤公交，变成线下社交活动

每天都在坐同一班公交、地铁，经常乘同一班飞机来往两地，枯燥重复的出行线路上是否经常看到某些熟悉的陌生人身影？是不是曾想过找机会搭讪他或她？加入“坐网”社交平台，让枯燥无味的出行变成一场有趣的线下社交活动吧。

“坐网”（www.zuo.com）是一款日常出行线路的构建的服务，帮用户寻找同路朋友，让出行变成社交活动（图16）。在“坐网”中用户可结交沿路中经常擦肩而过的同路人，大家一起发现和分享沿途的见闻，一起拼车、打球、游戏或唱K等，让两点一线的生活不再枯燥乏味。

用户只需要加入自己每天或频繁出行的线路，就可以找到和自己同路的朋友、开启对话、甚至是一起参加沿线的线下活动。为了保证用户“真正的生活轨迹”，每个用户最多只能添加5条地铁或巴士线路信息（图17）。在每条线路上，可以添加想参加的活动信息，例如想去看某个电影，想去某个路过的餐厅，想去参加某个团购或豆瓣活动等。

每一条线路都有自己的DNA和精彩之处，每一个人也有一套自己的线路集。“坐网”形象地将在各个站点发布信息的用户以人物的形象展示在站台上（下页图18）。在“坐网”，用户分享



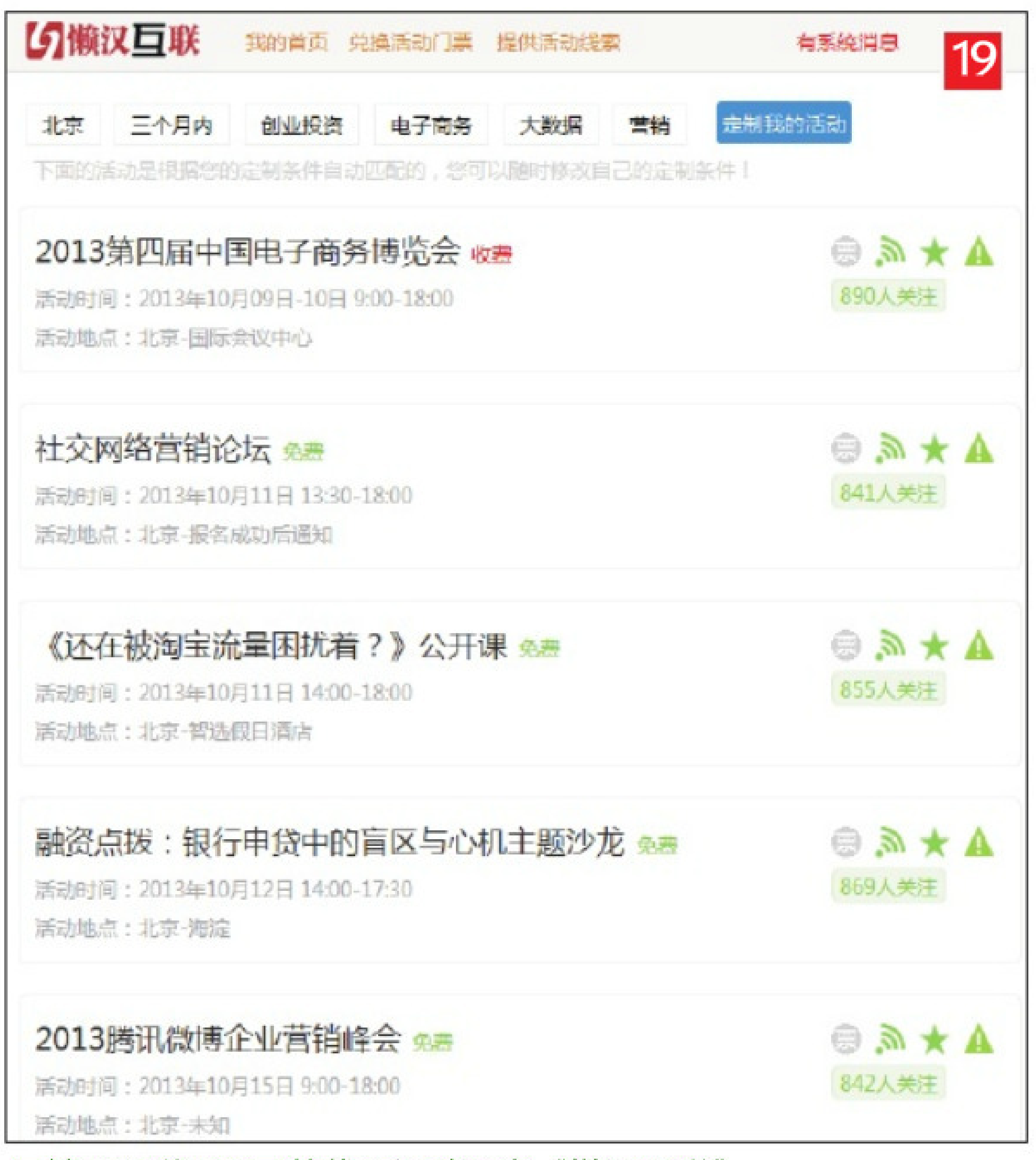
■让出行变成社交活动的“坐网”



■加入自己的出行线路



■每个用户的出行线路图



■基于互联网圈子的线下活动平台“懒汉互联”

的内容不只局限于新鲜事、热门话题、图片等，还可以通过“征人”来寻找有缘的同路人，以及帮用户找到同一班地铁、公交、火车、飞机上可能的友谊或恋情。

4.让“懒汉”走出去，在现实中互联

每个人都有梦想，宅人也不例外。许多宅在家中的大多是比较沉迷于网络，懒得走出去而已。“懒汉互联”（www.lanhan.cn）就是一个基于互联网圈子线下活动的汇聚与分享平台（图19），让那些埋首于程序编码、游戏设计、网络运营的互联网从业宅人们，构建真实的业内交流圈，与同业人员进行线下交流。

“懒汉互联”线下活动网站于2011年6月正式上线，其宗旨就是希望汇聚互联网线下活动资源，打造一个真实的线下互联网圈子，网站内超过五成的活动由活动主办方主动推送，至今为“止懒汉互联”已经收录了近3000个互联网线下活动信息，参与并支持了250多场互联网线下活动。典型合作活动包括“2012中国互联网大会”“2012年全球移动互联网大会”等大型会议，以及“IT龙门阵”“3W沙龙”“17Startup沙龙”“创业影院”“动点科技TNT沙龙”“友盟开发者沙龙”“优亿移动开放日”等小型聚会活动。

“懒汉互联”上的线下活动信息种类很丰富，包括各种沙龙、论坛、博览会、公开课、比赛、颁奖会等。用户还可以在“懒汉互联”上，通过定制主题或类型关键词，关注自己感兴趣的线下活动，并可设置活动所在的城市地点。融入互联网圈子，从参与线下活动开始吧！

5.走出去，为梦想而聚

“玩梦人”（www.82zhai.com）是一个非常有特色的线上线下社交平台（图20）。正如其网址谐音“不爱宅”，“玩梦人”基于宅人们多样化的文化娱乐生活需求而诞生，为用户提供丰富多元的活动查找和发起、兴趣交流、体验分享等功能。活动的范围涵盖了文化，休闲，运动，科技，人文，公益，慈善等方方面面，而且还在不断扩充中。

“玩梦人”针对不同的用户提供了3种体验方式，对于只是想打发空闲时间的普通用户来说，可在“新鲜体验”中用全新的视角探索自己所在的城市，参加各种有趣的活动，体验不同的人生。“玩梦人”组织发起的活动也都很有趣，种类很丰富。例如一场名为“养蜂人与蜜蜂的故事”的免费线下活动，用户可以户外在养蜂人的带领下，现场辨认蜂王，参观蜂巢，养殖蜜蜂等，还可动手学取蜂王浆，活动结束后亦可带



■玩梦人，我们不爱宅

回自己现采的蜂蜜等（图21）。

对于那些有专门学习意图的用户，“玩梦人”提供了“深度体验”方式，这也是其区别于其他线下社交服务的特色之一。在“深度体验”中提供了更为全面和高质量的线下活动，目的是让用户跟随达人在喜欢的领域成为专家。深度体验活动均为多次活动，且不再局限于体验，更多是深入的学习，并将会根据用户的情况安排最合理的计划。当然，深度体验活动都是收费的，不过相当物有所值。如果自己在某个领域有特长，玩梦人的“达人计划”则可帮你利用所长，组织各种线下活动，让你扩展自己的社交与事业，实现你的梦想。



■有趣的线下活动

6.借书——男女恋爱必然的初步

钱钟书在《围城》中写过这样的话，“书借了是要还的，一借一还，一本书可以做两次接触的借口，而且不着痕迹，这是男女恋爱必然的初步，一借书，问题就大了”。

在“书途网”（ibookbook.com）在首页上，打着来自钱钟书的这段话，围绕着书为概念进行借书社交，提供一个针对在校大学生的借书社交网络平台。书途网让传统的以书会友模式随着网络时代的发展而更新，为传统的以书会友模式提供网络社区载体——通过线上的社交型网络图书馆，实现线下的交友互动。书途网的目标群定位为高校，专门针对大学的社交平台，因此需要确认用户身份是在学校的学生、老师或教职工（图22）。然后继续完善教育信息，选择所在学校与入学时间、所学专业等，详细准确的校院信息，可帮助用户快速找到二手教材，推荐学科大类图书。



■确认校园身份

完成各种信息填写后，进入所在学校的图书馆。图书馆整个页面是模拟成一个古色古香的书架来设计的，拟物化的设计让人眼前一亮（图23）。左侧是各种图书分类，每个分类下有更细的分类标签。在上方的搜索框中，可以通过搜索找书、添加想要看的图书。



■“书途”中的学校图书馆

点击某本图书，可以查看图书的详情介绍，以及拥有此书的用户，可直接点击借阅。如果自己手上有这本书，那么可以通过共享与其他有共同喜欢此书的校友建立社交关系。共享时可设置此图书为交换或出售，并设定交换时间及出售价格。另外还可以开启书途手机提醒，一旦有人跟你换书，手机就会收到免费的短信通知。

在图书馆中挑一本喜欢的书，点击图书封面可查看简介及出借的用户，在“操作”中可根据图书共享者预设的方式选择“交换”或“购买”。点击“购买”后，对方会收到通知。如果对方确认转让图书，便可得到对方的联系方式




■拒宅好主意



■约上共同兴趣的用户一起线下活动

进行交易。在书途也可以共享图书，与同校同学交换纸质书，对方可从你的共享图书中选取一本进行交换。

“书途网”也会举行一些线下的书友会活动，感兴趣的读者可以关注。

7.拒宅，寻找小伙伴们

“拒宅”（www.51juzhai.com）是一个帮助用户在线上更快找到伴儿，并最终落地参与到线下社交活动中去的网站。基于信息的可靠性以及真诚交友的原则，拒宅平台的用户必须通过真人头像验证，稍后便可以发布自己的拒宅约会主意（**图24**）。用户可以积极参与到自己感兴趣的宅群互动中去，每个拒宅创意下可以看到想参加的人。寻找想去的人一起同去（**图25**），实现线下活动社交。

8.活动从一个有趣的聚点开始

“鲜活动”（xianhuodong.com）是一个基于地点的线下活动社交服务（**图26**），通过发现聚点而发现活动。

“鲜活动”帮助用户发现城市中有趣的地点，并把这些地点叫做“聚点”。鲜活动的聚点就是举办活动的场所，商家或是用户都可以在这些场所中发起或参加一个活动。如果想参加一场活动和朋友小聚一下，或者认识更多人，那么可以在鲜活动网站上寻找一个喜欢的聚点，例如咖啡馆、公园、图书馆等。每个聚点会有不同的线下活动（**图27**），在活动中，可以找到志趣相同的新朋友，扩展自己的社交关系。

为了保证线下活动的高质量，“鲜活动”对聚点和活动发起者有严格的审核。为保证聚点的真实和有趣，网站为每个聚点拍了一个3到5分钟的短片信息，同时网站也会每周派人去发现新的有趣的聚点。只要找到相关的聚点，点击发布活动按钮，就可以发布一次活动。但有的聚点只允许聚点的管理人本身发布活动，要成为活动主办方必须有自己的聚点，因此主办方的活动也可以为是官方活动，这样就保证了线下活动的质量。P



■“鲜活动”，由聚点开始的活动



■基于聚点的线下社交活动

隔空取电 绵绵不绝

感受无线充电

■四川 山侠



自2012年起，手机的无线充电功能突然成为了很多高端手机的卖点之一。的确，以往用户想给手机充电都必须采用有线连接的方式，要么接上充电器，要么用移动电源。而现在，只要借助于无线充电器，手机也能够“隔空取电”，不会再被线材缚手缚脚，轻松自在得多。其实这一能力早已从实验室走向了实用，也早就是从家电到电动工具，从PC到充电电池，各种用电设备一直追求的目标，而手机无线充电是目前成熟度和市场化程度最高的。有鉴于此，笔者今天就通过手机无线充电相关产品和测试，为大家介绍一下这一技术的功能特点，供感兴趣的朋友作为选购参考。

一、无线充电技术的发展历程

其实无线充电并不是什么崭新的技术。笔者在8年前就感受过这种新奇。当时我购买的一款600余元的松下电动剃须刀就采用了无线充电技术（只要将剃须刀放到底座上红灯亮起，7～8小时后即可完成充电）。而为数码产品进行无线充电，则应该是美国Palm公司于2009年推出的一款采用电磁感应（Electromagnetic induction）技术的无线充电底座Touchstone，用户只需把Palm Pre智能手机置于底座上即可自行充电（**图1**）。之后美国Powermat公司在2010年推出充电板，苹果iPhone等智能手机和数码产品连接专用接收器，再放到它上面即可无线取电（**图2**），令无线充电一度受到大家关



■Palm Pre和Touchstone是全球第一套无线充电手机产品



■Powermat利用专用接收器成功实现多机（2部手机和任天堂掌上游戏机）同时无线充电

注。不过，受限于当时充电速度缓慢、支持手机型号不多，再加上其价格昂贵，最终这款产品未能普及。

两年后的2012年，智能手机三分天下。“一意孤行”采用微软Windows Phone 8手机操作系统的诺基亚公司，率先推出配备无线充电技术的手机及相关配件。之后，采用安卓操作系统的智能手机品牌如谷歌、三星也陆续推出类似产品，使得沉寂了不久的无线充电技术卷土重来，并有望成为未来手机的必备功能之一。

诺基亚Lumia 920手机是最早一批以无线充电功能为卖点的产品**(图3)**，后来根据用户的意见和使用习惯，市场上又出现了一些特色产品，例如内置NFC近场通讯功能的无线充电音箱和汽车充电底座，用户只要用手机“拍一下”充电音箱或充电底座，就能够播放手机中的音乐或启用导航模式，使产品不再局限于充电这一种功能。此外，为使一些没有内置Qi芯片（诺基亚充电标准芯片）的手机也能享用无线充电的好处，很多公司还推出了配备Qi芯片的手机外壳。由此可见，无线充电产品的发展正充满着潜力和多样性。



■诺基亚Lumia 920及其充电板



■Qi标准的logo，兼容产品都会进行标注





■无线充电手机后盖和内部触点

二、无线充电技术的三大阵营

作为当下移动领域最具前景的技术之一，无线充电还没有全球统一的行业标准。在各自为战的阵营中，目前有三大联盟分别发布了自己的无线充电技术标准，形成三国混战的局面。

（一）Qi标准

首先介绍的是由诺基亚、HTC、LG、三洋等发起组成的Wireless Power Consortium（WPC）联盟，它利用电磁感应技术制定了“Qi”标准**（图4）**。

Qi标准是目前最为用户所熟知的技术，早在2008年底就已经发布，成员包括Verizon、NTT Docomo、诺基亚、三星、德州仪器、华为等公司，覆盖无线充电解决方案的各个生产环节，如今已经发展到15个不同国家的137个合作伙伴，并已推出100多款基于该标准的商用设备，在“5W以下小功率”标准中，Qi是业内最具影响力的。去年诺基亚Lumia 920手机的发布，正是Qi标准首次以消费电子产品的形式进入大众视野。

相关产品应用方面，只要数码产品印有Qi标志，便可在任何支持“Qi”标准的无线充电器上充电，从支持厂商也可以看出，它主要面对的就是移动通讯设备，今年市面上大部分提供无线充电功能的手机、充电板支持的都是“Qi”标准。代表产品如诺基亚Lumia 920、谷歌Nexus 4、LG Spectrum 2、HTC Droid DNA等机型。至于三星Galaxy S4/Note Ⅱ、诺基亚Lumia 820/720等手机，则需另配专用机壳或配件**（图5，图6）**，才能进行无线充电。

Qi标准的优点是采用了较小的电磁感应线圈，从而能够很容易地在较高频率下传输能量。不过其缺点也很明显，那就是充电的距离比较短，最远距离仅有几厘米。所以，采用Qi的无线充电设备都需要将手机等设备放在充电底座上，通常还设有磁性固定装置。其他缺点则包括不支持多个设备同时充电，以及在充电时可能会加热手机等设备内部的导电材料，从而引起手机机身发热。

总体来说，Qi是一项小巧高效但是比较保守的无线充电技术，它能量传输效率较高，但是在实际使用中不够灵活。

（二）PMA标准

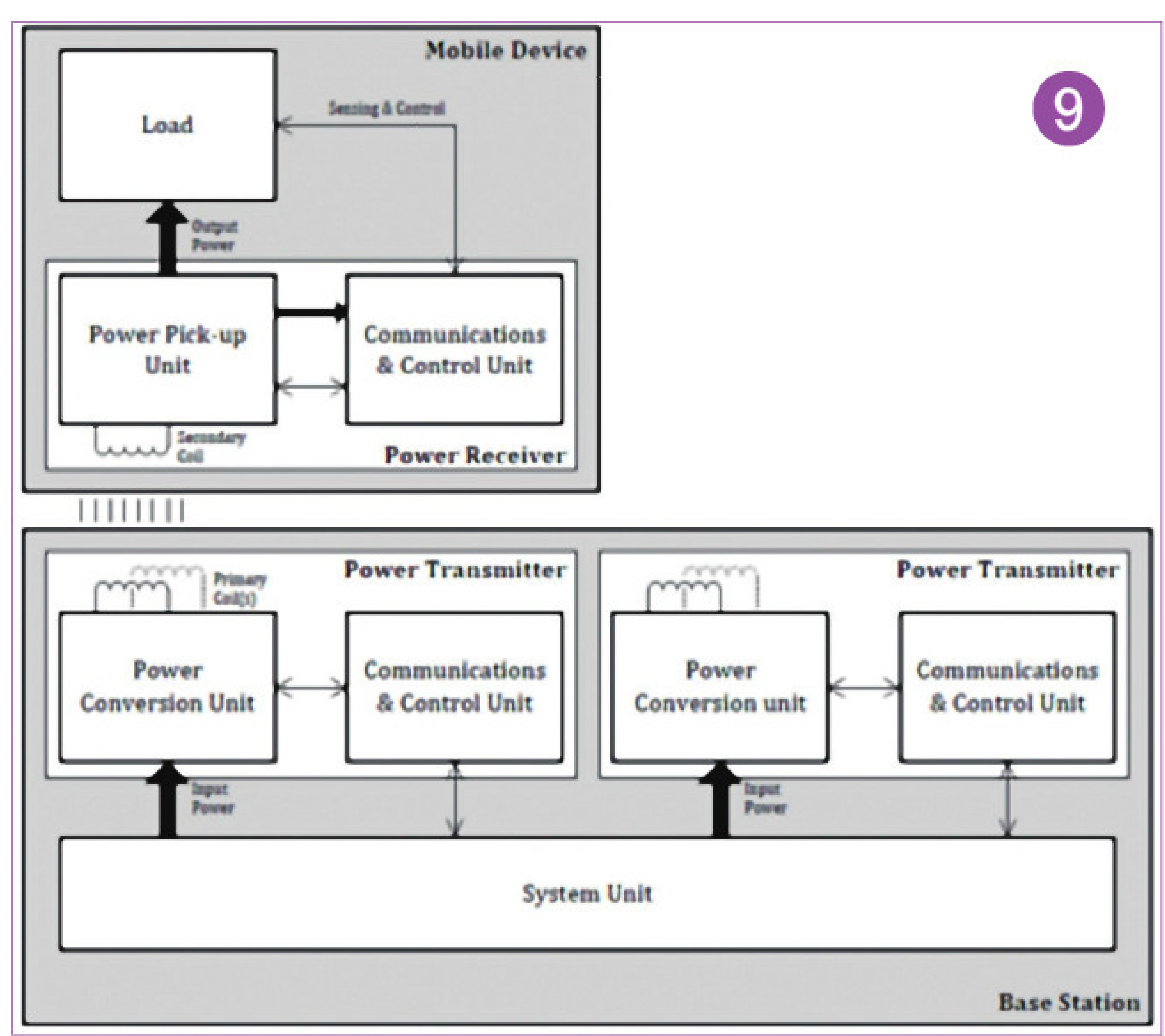
同样以电磁感应技术作为基础的Power Matters Alliance (PMA)联盟**（下页图7）**，则致力于推动统一整合无线充电的标准。PMA标准是由（Duracell Powermat）公司发起的，而该公司则是由宝洁与前文提到的无线充电技术公司Powermat合资经营，拥有比较出色的综合实力，公司名称中的“Duracell”就是宝洁旗下著名电池品牌“金霸王”的英文名。

PMA的成员包括BlackBerry、NEC、德州仪器以及中兴在内的多家厂商，而在美国电报电信（AT&T）、谷歌、星巴克（Starbucks）咖啡等公司宣布加入PMA后，更着手在美国的星巴克咖啡连锁店、飞机场及其他地点设立超过1000个充电站。由此可见，能够最快将无线充电技术融入到人们的日常生活中，这应该是PMA标准的最大竞争力。想像一下，客人在享用咖啡和WiFi网络的同时，只需将支持无线充电的手机放到桌子上，就能为





■PMA和A4WP技术的logo，相关产品目前还很少见



■Qi无线充电原理图，利用电磁感应将电能转换为磁场，通过发送和接收两端线圈传输电力

自己的手机补充电量，蹭网还可蹭电呢。

目前金霸王公司已经推出过一款采用PMA标准的WiCC充电卡。WiCC充电卡比SD存储卡大一圈，内部嵌入了用于电磁感应式非接触充电的线圈和电极等零件，卡片的厚度很薄，插到智能手机电池旁边，就能利用该卡片来完成无线充电。

（三）A4WP标准

由高通、三星和“脚踏两条船”的金霸王公司在2012年发起的Alliance for Wireless Power（A4WP）联盟（图8），则是以研发“电磁共振”技术为基础，目标是制作无须接触充电板就能够进行充电的产品。该联盟已经吸引到博通、NXP、IDT、SanDisk、韩国SK电讯等公司加入。尤其值得一提的是，A4WP作为势力相对薄弱的一方，今年6月份迎来了一位重量级的成员——英特尔。而且英特尔公司是作为董事会成员加入到该联盟中的。

与使用电磁感应式的Qi标准不同的是，A4WP标准基于“电磁共振”的原理，电力是“发射”出去的，可以确保充电区域更大的灵活性。也就是说，A4WP能够实现一定距离的无线充电。例如，将无线充电器在卧室桌子上，用户睡觉时把手机放在床上就可以实现无线充电。除此之外，A4WP可以为不同电力需求的设备同时充电，用户只需购买一块充电板就能为多个设备甚至不同类型的设备充电。

不过，A4WP的缺点也很明显——充电效率较低。目前市场上还没有基于A4WP标准的商用产品。当然，英特尔的加入可能会让这一联盟加速商业化的进程，无线充电的竞争开始呈现出三足鼎立的态势。

三、电磁感应无线充电技术的原理

正如上面所介绍的，现在以无线方式传输电力的方法有很多种，但是就现阶段而言，Qi标准电磁感应技术是被手机行业采用得最多的，包括最热门的诺基亚Lumia系列、三星Galaxy S4/Note 2，甚至PMA阵营的中兴Geek手机也采用的是这一标准。而且市面上销售的大量第三方无线充电配件也采用的是此项技术，下面笔者简单介绍一下它的工作原理。

简单说来，电磁感应的原理是：首先在发射端（充电板）和接收端（手机）中各自置入一个线圈。发射端线圈和接收端线圈构成了一个电磁耦合感应器。当充电板接上交流电源后，会通过发射端线圈产生磁场。然后，把手机放置到充电板上（接触磁场），接收端的线圈就会将磁场转化为相应的电流（图9）。两个线圈的距离越近，大小越接近，电流转换效率就越高。由于线圈所产生的磁场功率不大（约5W输出），通常需要采用“面对面”的方式才能充电。因此无线充电产品大多设计成平板形状甚至内置定位吸附磁铁，以确保手机端和充电板端的两个线圈有紧密的接触。

四、无线充电技术的安全疑问

既然现有的无线充电产品主要采用Qi标准，那么Qi无线充电技术在安全上有保障吗？以下几点可能是大家都关心的问题。

（一）在无线充电期间，手机电池会不会出现过热或漏电的现象？

由于目前业界主要采用的主要是Qi无线充电技术的低功率部分（5W以下），与一般的USB接口电源充电无异，只是电流比较低，大约500mA（智能手机的有线充电器电流一般为1000mA），所以不会产生过热问题。至于漏电问题，由于Qi无线充电技术的接收端需要通过线圈将电磁场转化成电力，因此不会出现漏电现象。

（二）长时间在充电板上无线充电，会不会缩短手机电池的寿命？

当然不会缩短电池寿命。手机用户从以往通过USB有线充电的习惯改成无线充电方式，反而能有效延长电池寿命。因为，很多用户都喜欢一边充电一边玩手机




■诺基亚Wireless charging plate DT900



■诺基亚Wireless charging Stand DT910

游戏或上网，当输入电流和输出电流大于电池所能承受的电压范围，电池就有可能变得不稳定，使电池寿命缩短。而通过无线方式充电，由于电流更低，且基本不存在一边充电一边使用高耗电应用的情况，故能大幅减少电池因工作电压过高而变得不稳定的情况，间接延长了电池寿命。

（三）无线充电有辐射吗？

凡是以无线方式连接的都会产生电磁波辐射，无线充电技术由于使用电感线圈，必然会产生磁力线辐射。不过前面已经提到，无线充电器功率极小，故理论上无线充电的辐射问题对人的健康不构成威胁，其辐射值低于国际非电离辐射防护委员会（ICNIRP）颁布的对于公众接触产品的电磁场接触限值，该限值目前已经得到超过35个国家的专家委员会审核通过。

国家环境保护部修订的《电磁辐射防护规定》指出，普通用户在1天24小时内，任意连续6分钟全身平均的比吸收率(SAR)应小于0.02W/kg，长期生活在高辐射环境就有可能造成健康隐患。但现实生活中用户接触到的辐射越来越多：电脑、平板、手机、WiFi无线网络、电视机、微波炉……，叠加辐射还是很明显的，再增加无线充电器一个辐射源终归不能算好事情。针对这种情况，笔者建议大家尽量将家庭和办公室的多种电子设备分散放置，并且尽量不要同时全部开机使用，至于无线充电器，使用时最好保持适当的距离，尽量离人的身体远一些，以尽量降低辐射强度。需要注意的是，不建议大家为此在桌面上养仙人掌或者频繁洗手洗脸，否则对身体的伤害可能远甚于真正的电磁辐射。

五、手机无线充电代表产品简介

虽然无线充电器已经面市了好一段时间，但充电速度缓慢、售价偏高等因素，使其无法普及。不过近期几大手机厂商强势出击，大肆宣传旗下手机的无线充电功能，并推出诸多相关配套产品，引发广大消费者广泛关注。下面笔者为大家搜集了多款手机无线充电产品作一介绍。

（一）诺基亚Wireless charging plate DT900无线充电板

这是诺基亚公司专门为旗下采用Windows Phone 8操作系统的Lumia 920/820/720手机推出的无线充电板（图10）。它外形时尚，用色大胆，像一块小积木。用户将手机平放到充电板上即可进行充电，指示灯会随时提示充电状态。随无线充电板附送的电源适配器的规格是12V 0.75A，比手机自带电源适配器的5V 1.3A功率还更大一些。

为配合Lumia 920、Lumia 820等手机的鲜艳颜色，Nokia Wireless charging plate分别备有黑、红、白、黄、蓝等5种颜色可供选择。其体积为120mm×60mm×11mm，非常小巧，方便摆放。

有一点需要说明的是，Lumia 920手机内置Qi感应芯片，但Lumia 820/720手机的标配机身不能直接进行无线充电。用户要单独购买一个专用充电后盖换上去，才能在诺基亚DT900充电板上完成无线充电。

参考售价：499元人民币

（二）诺基亚Wireless charging Stand DT910无线充电底座

Wireless charging Stand DT910是诺基亚公司设计的直立式无线充电装置（图11），其外观与平板式的无线充电板有九成相似，不过采用直立式摆放。其底座部分前方有充电指示灯，可以显示手机充电的状态，后面是电源线插口用来供电，底座前方区域有两个支脚，手机放置在上面可以保证平稳不滑落。用户只要将诺基亚手机竖立在无线充电底座上，就会开始充电，极大地方便了用户一边充电一边操作手机。根据笔者的测试，距离2CM以内就可以启动充电功能。

此外，DT-910充电底座内置NFC近场通讯功能。底座前方有一个NFC感应区域，手机接触该区域后，就可以完成相应的操作。例如，用户可以在诺基亚Lumia 920手机的设置菜单中先对NFC功能进行自定义调整，设置成功后，当手机和无线充电底座的NFC区域接触时，会直接启动事先设置好的功能（如边充电边显示天气屏保），非常方便。



■无线充电枕头DT-901



■三星Wireless Charging Pad无线充电板



■诺基亚Wireless charging Car holder CR200车载无线充电底座

参考售价：699元人民币

（三）诺基亚Fatboy DT901无线充电枕头

诺基亚公司还携手著名家居品牌Fatboy联合推出了一款无线充电枕头DT-901（图12）。这个由Fatboy制造的枕头质量很高，它的材质摸起来很舒服，软得就像是一个真的枕头一样，接线缝合处的处理也很好，你可以随便把它放在沙发上和其他的靠枕放在一起，不用担心被USB数据线或者你的手机妨碍。一旦你把枕头放在旁边，你甚至不会注意到你的手机。

DT-901枕式无线充电板采用简约设计风格，高贵大气。黑、陶瓷白、湖蓝、柠黄和品红色等五种颜色可供用户选择，绚丽时尚。

值得说明的是，这款枕式无线充电板不同于其他无线充电器，它能够在竖屏模式下完成充电，可做手机支架使用，方便浏览手机来电显示、即时消息、相片和影音文件。

参考售价：699元人民币

（四）三星Wireless Charging Pad无线充电板

近期市场热销的三星Galaxy S4手机虽有无线充电能力，但标配中没有自带无线充电配件，有点不符合它的旗舰级定位，因此三星公司专门发布一款无线充电板——Wireless Charging Pad（图13）。其外形沿袭三星Galaxy系列手机的圆滑线条，设计浑然天成。充电板的厚度为10mm，面积比S4手机大一点，也可以摆放一部5.5英寸屏的三星Note Ⅱ手机。

不过，如果用户想给S4手机充电，还需要另外购买内置Qi感应芯片的手机后盖——Wireless Charging cover。乍一看它跟原装后盖没有区别，但更换后盖后，会使手机变得稍厚重一些，好在并不影响使用和美观，同时圆滑的线条和操作手感也没有变化。

参考售价：

三星Wireless Charging Pad无线充电板为49.99美元

三星Wireless Charging cover手机后盖为39.99美元

（五）诺基亚Wireless charging Car holder CR200车载无线充电底座

诺基亚公司还推出了一款车载无线充电底座Wireless charging Car holder CR200（图14），它包括一个无线充电底座、一个汽车电源插头、一块粘贴片（固定在仪表板上使用）以及吸盘（附在前挡

风玻璃上）。司机可借助吸附固定配件将它安放在车内任何顺手的位置，使用时只要把车载无线充电底座上接到点烟器的电源接口，再把手机放到充电底座上，在汽车上就能进行无线充电。此外，它还内置NFC近场通讯芯片，配合手机软件Apps可直接打开指定功能，如导航等。

参考售价：54.99英镑

（六）JBL Powerup Speaker无线充电音箱

美国知名音响厂商JBL与诺基亚公司合作推出了一款无线充电小音箱JBL Powerup Speaker（图15），它形状独特，像一个方方正正的小枕头，充电位置位于音箱的顶部，便于用户随时拿起手机使用。这款音箱支持Qi标准无线充电，还内置蓝牙和NFC功能，可跟同样具备NFC功能的手机“一拍连接”（用手机一拍音箱就接通并播放手机中的音乐），使用非常方便。

参考售价：299美元



■三BL Powerup Speaker无线充电音箱

（七）RCA Wireless Charging Pad无线充电板

美国RCA公司推出的无线充电板从外观看显得“实而不华”（图16），形状就像一块手写板或者鼠标垫，不过面板上有一个非常漂亮的LED指示灯，方便用户随时查看手机的充电状态。这款无线充电板由特殊线圈、隔离材料和磁铁组成，既能提供稳定的供电，又能防止手机出现过热问题。

参考售价：299元人民币

（七）Anymode Wireless Charger

Wireless Charger是韩国手机配件制造商Anymode专门针对较老款的三星Galaxy S3和Note Ⅱ手机设计，度身打造的无线充电套装，包括电池和充电板（图17）。用户为手机更换内置Qi芯片的专用电池后，再把手机置于充电板上就能自动感应并充电。而且比较独特的是，由于套装中的电池已经内置Qi芯片，因此用户可以把电池直接放到充电板上单独充电，目前来说仅此一家。

参考售价：699元人民币

（八）谷歌Nexus 4 Wireless Charger无线充电底座

谷歌公司专门为自己品牌的Nexus



■RCA Wireless Charging Pad无线充电板



■Anymode Wireless Charger套装

4手机设计出一款无线充电底座Nexus 4 Wireless Charger（图18），全黑机身加上半球体造型，非常独特，令人联想起昔日全球第一款手机无线充电器Palm Touchstone。不过由于它的平板设计得有点倾斜，因此并非所有支持Qi充电技术的手机都能使用。

参考售价：59.9美元

六、无线充电PK有线充电

看过前面介绍的多款无线充电设备后，大家可能更想知道的是，无线充电功能虽然方便，但它的充电速度与有线充电方式相比会不会慢得多呢？

的确，目前在充电速度上有线充电方式仍然占据优势。不过，两者差距有多大？笔者专门进行了一番对比测试。笔者的测试方法是使用两部三星Galaxy S4手机，分别使用有线充电（原厂USB线充）和无线充电（三星Wireless Charging Pad无线充电板+手机后盖）。从1%电量开始。查看一小时后两部手机的电力充到多少百分比。此外，再计算充电到100%满电状态所需要的时间。为了避免手机上网或运行应用程序影响到充电效果，笔者将两部手机事先恢复为出厂设置状态，然后启动“飞行模式”再进行充电测试。

测试结果如下：

1、有线充电：

（1）1小时后电量：34%

（2）充满电耗费时间：2小时50分

2、无线充电：

（1）1小时后电量：16%

（2）充满电花费时间：3小时16分

从测试结果可知，在以有线方式充电1小时后，手机的电量提升到34%，比无线充电只能充到16%电量足足多了一倍多，充电速度的差距较大。而充满电池花费的时间，有线充电不到3小时便完成，无线充电则需要3小时多一点，后者速度不算慢很多，但若用于紧急充电就不合适了。

为什么有线充电和无线充电两者在前1小时的速度有明显差异，而之后的差异不大呢？原来，在电池生产过程中，电池厂商通常会在电池中加入控制指令，当电量快速充电至50%时（可能各个厂商设定不同），会自动调整为“慢充”状态以延长电池寿命。由此导致整体充电时间相差不大。

此外，笔者分别给手机套上硅胶保护壳、磨砂塑料外壳以及真皮套等保护壳，结果发现手机全都能够进行无线充电，并没有因为保护壳导致手机不能跟充电板完全接触而造成影响。

七、国产无线充电板测试

无线充电技术的原理并不复杂，而原厂无线充电板的价格太贵，因此有些DIY玩家动手从网上购买电磁线圈亲自为手机植入无线充电功能。此外，很多国内手机配件商也在陆续推出与无线充电相关的配件，比较常见的有三星Galaxy S3/S4和Note Ⅱ等热门手机型号专用的无线充电套装，购买一套无线充电板和连接部件的价格约为原厂配件的1/2～1/3。想尝试新事物又囊中羞涩的朋友，不妨考虑一下国产的无线充电器。当然，选购时一定要注意购买具有较好口碑的品牌，尽量避免价格便宜得离谱的杂牌产品。

下面笔者就以目前网上热销的“美创能量盒MWTO1”（Metrans Energy Box）无线充电套装为例，并用三星Galaxy S4手机进行无线充电测试。

美创Energy Box无线充电套装包括无线充电板和一块无线充电接收芯片。网上售价约为199元人民币。其中，无线充电板的尺寸为145mm×81mm×10mm，体积跟三星Galaxy S4手机相当，从正面看像是一个“袖珍版”的电磁炉（图19）。这块无线充电板的侧面除了9V/1500mA电源输入接口之外，还提供了一个5V/1A输出的USB接口，意味着它可以同时连接两部手机进行充电（一无线充电一有线充电）。充电板的背后还设计有格子状的散



■谷歌Nexus 4 Wireless Charger



■美创能量盒MWTO1套装中的无线充电板

热口，工作时的热量可以从这里散去，以免影响手机充电。

美创能量盒目前只能给诺基亚Lumia 920/820、谷歌Nexus 4、HTC 8X等几款智能手机直接充电，其他的手机机型则需要使用配套的美创无线充电接收芯片。这块无线充电接收芯片外形类似于中国电信的“翼支付”卡（图20），必须安装到手机里面。其安装过程十分简单，打开手机后盖后，找到无线充电接口的两个金属触点，将美创无线充电接收芯片的接收触点对准后（图21），把芯片位置固定好，再合上手机后盖即可。

接下来，把手机放到充电板上，成功感应到手机后就会开始充电（图22）。笔者用三星手机充电1小时，发现从原有的65%电量上升了14%，速度还算可以接受，同时手机和充电板都没有出现过热现象。

由此可见，国产正规品牌的无线充电板使用同样方便可靠，且对未标配无线充电后盖的产品升级配对也十分容易，只



■美创无线充电接收芯片



■安装美创无线充电接收芯片



■用美创能量盒MWTO1套装充电

要对准手机内部的充电触点就能够使用，比想像中更为简单。唯一不足是手机内部安装无线接收芯片后，手机的背壳微微凸起，安装其他保护壳或皮套会有那么一点不合身，特别是机体纤薄的各家旗舰级产品，增加的这一点厚度就会造成明显影响。

八、无线充电板使用四忌

不论是原厂还是其他品牌的无线充电板，要确保充电安全和稳定，用户还应注意以下几点：

（一）切忌从电脑供电

部分无线充电板采用USB接口连接电源适配器，有的用户为了贪图方便，往往喜欢将充电板接到台式电脑或笔记本电脑的USB接口上取电。其实电脑端USB接口的输出电流有限，这样做会令充电板内的电磁线圈无法产生磁场，从而难以进行无线充电。

（二）忌放于凹凸面

Qi标准的无线充电要求发送和接收线圈能够互相感应才可无线取电，距离越近和平行性越好，充电能力越好。如果充电板放置在凹凸不平的地方（如堆积如山的报纸杂志上），很有可能会影响到线圈的感应充电效果。

（三）清理充电板上的杂物

充电板只能替一部手机进行无线充电，再加上空间有限，放置其他小杂物在充电板上可能会让线圈感应效果不佳，以致充电缓慢甚至无法充电。

（四）远离水、铁、磁场

Qi无线充电的原理是“电磁感应”，因此但凡会干扰磁场的物质，如水、铁、磁铁等都会使无线充电难以运作，故充电板应远离水源、回形针和磁铁文具盒等物品。

九、写在最后

综上所述，无线充电技术的确是手机发展的一大亮点。近年来，智能手机在比拼硬件性能、外观设计之后，用户使用体验好坏也越来越受到重视。无论你是酷炫的新潮一族，还是追求实用至上主义者，无线充电技术都是值得尝鲜的功能，再加上其花费也并不大（特别是国产品牌的价格更便宜），感兴趣的朋友建议都买来一试。当然，如果厂商以后能够推出适用更多手机品牌、型号的无线充电板或多功能组合产品就更理想了。

本文虽然以手机为主要测试对象，但无线充电远非只针对手机，在几乎所有数码产品都强调移动能力的今天，随时方便地充电是绝大多数用户和产品的需求，希望有朝一日我们能甩掉束缚脚步的各种供电、充电线缆。从家庭到交通工具上，在所有的地点自由的使用PC到DC的各种数码产品，而不再为电池电量担心。



一杯平凡的清啤，两种截然不同的视觉效果，这就是Dual Beer Glass的魅力——关于这件美妙无比的设计作品，我只有一个问题：清洗的时候又该如何下手呢？

■北京 坏香橙



来自乐高的新启示——积木手机Phonebloks

和相对平凡的上一期相比，本期让人眼前一亮的设计新品技术含量明显提高了不少。OK，就让我们先从一个最具野心的项目说起吧：有请模块化手机Phonebloks登场！

正如它的名字所暗示的那样，这部正面乍看平淡无奇但背面暗含玄机的手机所有功能组件都是由一个个独立的“模块”组成的。我们除了可以像玩乐高或者七巧板一样对这些模块的位置进行自由改动，从而调整手机整体的配重与功能布局来适合自己使用习惯之外，还可以购买新的模块替换已有组件来强化硬件性能或添加新的功能。根据官方宣传片的介绍，对于追求续航时间的用户（例如商务人士）来说，可以把无用的组件移除换上大容量电池来满足长时间通话与待机的需求；对于喜欢边走边拍的手机拍客来说，用成像效果更强的准专业镜头取代默认的小摄像头想必会是个好主意；而对于上了年纪的老用户来说，大多数多媒体娱乐功能都是摆设，只要拥有大容量电池以及音量更高的喇叭组件便已足矣。显而易见，相比于传统思路中的“不断淘汰旧手机换新机适应不同用户的实际需求”方案，这种充满DIY精神的解决手段无疑要精彩得多，不是吗？

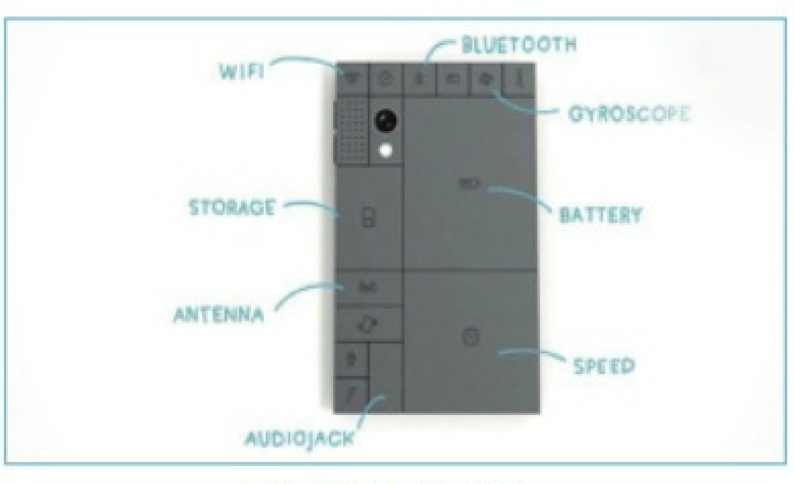
虽然在目前阶段，Phonebloks仅仅是一款标准的“纸面”概念设计项目，并且它的灵感来源其实并不难找（除了DIY主机之外，喜欢电子制作的朋友看到那个“兼容并包”的模块组件插板肯定会脱口而出它的原型——这不就是面包板的思路嘛），但这个充满野心的项目已经获得了围观群众的大量好评同样是不争的事实——有兴趣的朋友可以去“知乎”用Phonebloks作为关键字搜索一下，已经有大量业内人士从设计思路到产品可行性发表了分析看法。而在我个人看来，如果暂且不去讨论技术实现难度方面的问题，单从整体创意的价值来看，这种充满Geek色彩的设计完全可以拓展出更广阔的天地——Phonebloks的核心依然保持着“手机”的底线，固定尺寸的触摸屏一方面限制了背后的模块插板面积，另一方面也让整件设备摆脱不了“从衣兜中拿进拿出”的产品定位。那么，为什么这件装置一定要保留“处理核心与显示模块同为一体”的设计呢？如果把屏幕与处理器分开，通过近场通讯技术让可折叠的柔性显示屏或头戴显示设备甚至智能手表与数据处理模块连接在一起，会不会让整件设备在便捷性与安全性方面更上一层楼呢？归根结底，即使在智能手机领域中，Phonebloks的价值可能不算那么出彩，但对于定制属性更为突出的穿戴式移动智能设备来说，这种“随心所欲替换组件”的设计思路未尝没有值得发掘的价值呢。

相关链接：

http://phonebloks.com/



正面看起来稀松平常？

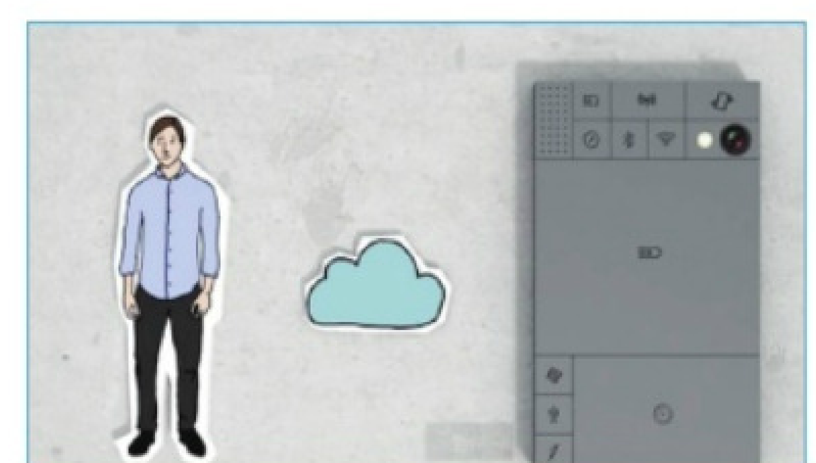


背面结构另有玄机



多么Geek的模块化组合设计……







只要替换不同模块组件，就可以轻松应对各种用户的需求

让Cover变得Smarter?

对于iPad的忠实用户来说，由苹果公司官方推出的保护壳Smart Cover肯定不会是什么陌生的名字。尽管乍看之下技术含量似乎不高，但相比于市面上五花八门的各种第三方保护套，拥有乔布斯乔帮主认证的Smart Cover综合素质无疑要更胜一筹——或许在功能性与性价比等单方面属性上不是最突出的，但如果从实用性与便捷性的角度来考虑的话，Smart Cover的整体表现确实是最容易让人满意的。不过，赞誉归赞誉，对于大多数电子产品的消费者来说，不断进行完善设计的产品才是真正值得长期拥护的好产品，因此功能相对单一且不曾全面进化的Smart Cover并未垄断市场也不算奇怪。那么，暂且不提没了乔帮主之后作风愈发保守的苹果公司，对于那些活力十足的第三方设计师来说，来自Smart Cover的设计思路是否还有进一步发展的余地？答案显然是肯定的，在触摸屏手机领域，来自设计师Jet Ong的新作品无疑就是近期最具代表性的范例之一。

从结构上来看，这款为概念手机Plumage（顺带一提这是部Windows Phone手机，而且造型与诺基亚的E63颇为神似……）设计的保护壳明显沿袭了Smart Cover的“磁性吸附”设计思路，只不过相比于Smart Cover的纤维质地衬里，Jet Ong的设计功能性明显增强了不少——从特写照片中我们可以看到，这个部分被整合了一张QWERTY键盘，尽管比传统手机的实体按钮键盘手感似乎略逊一筹，但相比于触摸屏智能机的虚拟键盘应该还是要更为出色一些的，不是吗？

也许会有朋友表示疑问：暂且不论手感如何，这张键盘的供电问题又应该如何解决呢？还是让我们通过照片来分析——与当前流行的全尺寸屏幕智能手机不同，Plumage的液晶显示屏仅仅占据了手机正面的一半面积，更让人意外的是它的电池仓开口居然被设计在了屏幕的正下方，同时电池仓的盖子也与上面提到的磁吸附保护壳融合成了一体。由此一来，利用位于电池仓盖子上的电极触点，整合在屏幕保护壳内部的键盘就可以顺利获得供电，这种设计……总觉得有些微妙的违和感：耐用度暂且不提，如果是为了追求实体键盘的手感而牺牲屏幕面积的话，为何不干脆沿用诺基亚E63的全尺寸键盘设计呢？倘若要兼顾“保护”功能的话，直接加上翻盖式保护壳效果不是相同的吗？

事实上，对于平板电脑用户来说，这种“保护壳+键盘”的综合功能产品绝对不是什么陌生的概念，例如罗技就曾经推出过铝合金材质的iPad蓝牙键盘保护盖，不久前微软在公布surface2的时候更是把“可以保护屏幕的实体键盘”作为重要卖点大肆宣传——当然，相比于手感柔韧功能单纯的Smart Cover，此类薄如蝉翼结构复杂的硬质防护壳究竟会给使用者带来多少心理上的可靠感，那就见仁见智了。问题的关键在于，对于如今的智能移动设备来说，传统的键盘是否依然是重要性无可替代的首选输入装置？我们是否又必须要把PC平台能够处理的所有任务原封不动地转移Pad和智能手机上？归根结底，“功能定位”和“适用人群”依然是解决这些问题时必须要考虑到的关键要素，倘若一味地用惯性思维来推断用户的使用习惯，那么最终的设计结果多半会步上南辕北辙的歧途——相信无论是开发商还是使用者，这种结果都是不愿意看到的吧。

相关链接：

http://www.concept-phones.com/cool-concepts/plumage-phone-concept-involves-keyboard-cover/



认为这玩意造型像诺基亚某款全键盘大屏幕手机的朋友，请举手



近距离特写一张，制作者有考虑到寒冷天气对排线强度以及保护套柔韧度的影响吗……



最奇葩的部分莫过于此——削足适履指的就是这种设计



分解图一张，可以看得更清楚一些——这下明白“电池前置”是个什么概念了吧



多种色彩可供选择——谢谢，这种水准的设计还是先去回炉一下比较好

智能门锁：上架，发售！

自从iPhone 5S登场以来，围绕着新功能“指纹识别”展开的话题讨论可谓一浪高过一浪，比较极端的爱好者甚至还提出了“有了iPhone 5S的指纹识别器，从此可以彻底告别钥匙”的神奇论调。显然，对于长期关注“网罗天下”栏目的朋友来说，看到这种纯属一厢情愿的滥美之词想必会一笑置之：可以通过手机终端远程开启智能门锁确实是个“看上去很美”的概

念，如果能够达到理想级别的加密效果那么安全性也值得信赖，不过，一旦丢失手机的话又该怎么办呢？除了打电话呼叫锁匠“破门而入”之外，没有准备第二套方案的使用者哪会有其他选择？

所以说，对于门锁这种需要兼顾安全性与便捷性的设备来说，多准备几套备选方案以备不测无疑是正确的选择。从这种角度来看，Kwikset Kevo的设计水准无疑要比大多数仅仅停留在概念设计阶段的同类产品出色得多——这种智能门锁拥有三种解锁方案：首先是利用智能手机的配套App通过蓝牙通讯进行操作，凭借着完善的用户授权管理系统，使用者可以方便地为访客激活或停用开锁权限，同时远程开锁当然也不在话下；其次，倘若感觉这种需要把手机带在身上的方案不算便捷，也可以通过一款类似射频钥匙的无线令牌设备来开门，具体的操作与利用智能手机通过蓝牙通信进行解锁如出一辙；最后，作为最传统的保险措施，Kwikset Kevo也包含了利用物理钥匙开关锁定的机构，倘若我们丢失了手机或者令牌没法通过触摸来开启大门，收藏在钥匙包深处的备用钥匙也能让我们顺利回家并登陆Kwikset Kevo的官网对遗失的设备进行注销。多一种备选方案，少一点困扰麻烦，不是吗？

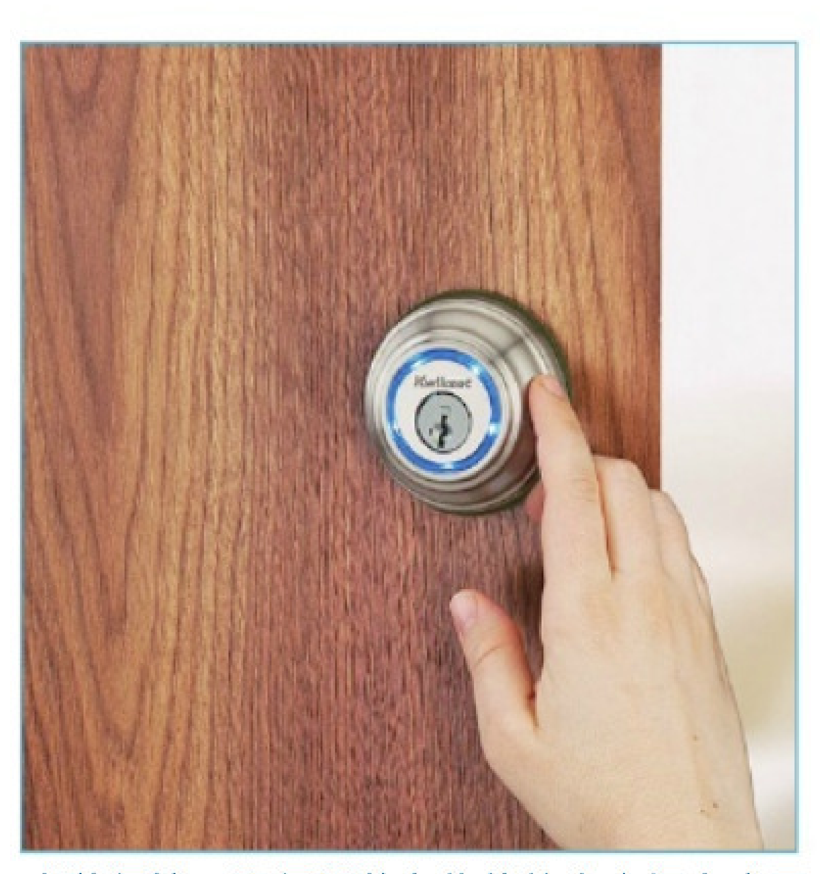
值得一提的是，目前Kwikset Kevo已经在2013年10月31日登陆Amazon上架发售，锁具本体售价为219美元，无线蓝牙令牌的定价则是25美元，嗯，看起来似乎可以来体验一下呢。

相关链接：

http://www.amazon.com/dp/B00CPTD5AQ/



Kwikset Kevo的基本造型和一般门锁没有区别


安装便捷，即便是装在传统的室内门上也不会有违和感



有多种颜色可供选择喔……等等，怎么和iPhone5S的配色方案一个样哩？



好极了，这下子终于可以取代钥匙了，i字头设备爱好者们欢呼吧



除了自用之外，我们还可以通过App给其他到访者授予开门权限



不慎丢失了手机怎么办？没关系，Kwikset Kevo提供了相当完善的后备解锁方案

当3D打印遇上了Kickstarter……

对于绝大多数《大众软件》的读者朋友来说，3D打印技术想必已经不再是什么遥不可及的科幻概念了。不过，从一次成型机到C2C网站出售的组装套件，大多数3D打印相关的设备都离不开手动3D建模这个颇具技术含量的步骤。对于一般用户来说，如果我们的目的仅仅在于复制手边已有的物品，会不会有更简单的方案可供选择呢？

在如今这个时代，消费者的实际需求是推动商业化技术发展的最重要动力。而对于直觉敏锐的开发者来说，要想及时从潜在的消费者群体中得到反馈将商业价值较高的好点子化作现实，最具知名度且方便可靠的调查平台无疑就是Kickstarter。不久前，来自美国洛杉矶的AIO Robotics小组就通过这种途径成功地推广了自己的

家用3D打印项目——ZEUS。和市面上大多数3D打印机不同，这款名为“宙斯”的设备实际上是一台一体机设备，换句话来说，只要我们能够提供需要打印的样本原型，就可以利用ZEUS的3D扫描装置捕捉外部轮廓特征，然后通过成型系统制造出复制品。从官方给出的演示视频来看，虽然精度确实还有待提高，但至少这也算是3D打印技术走向家庭用户的可靠一步，不是吗？

目前ZEUS在Kickstarter上的集资已经顺利完成，实用化的原型机也已经顺利完工，预计将在2014年暑期正式上市。

相关链接：

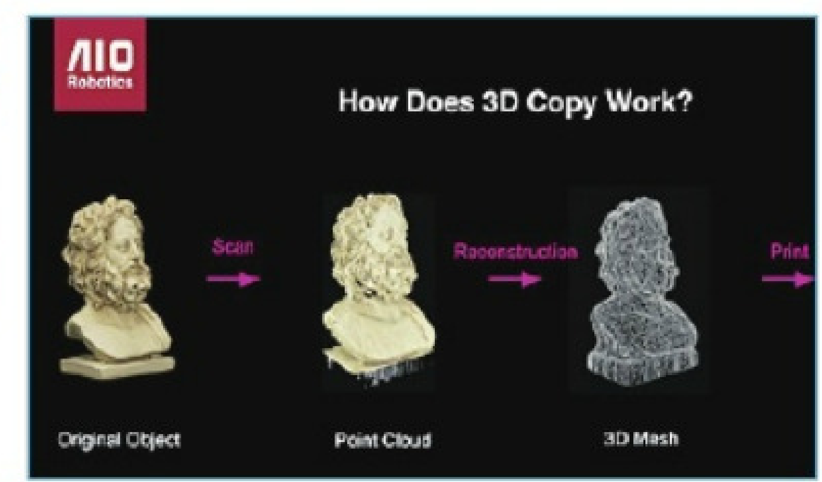
http://www.kickstarter.com/projects/aiorobotics/zeus-the-worlds-first-all-in-one-3d-copy-machine



“宙斯”的外形，样子看起来和烤炉差不多


小孩子也可以轻松操作，不错不错


放入样品，然后开始扫描——建模部分就是这样完成的，不过要想得出完美的效果肯定还离不开手动修改吧



嗯，完整的工作流程如上

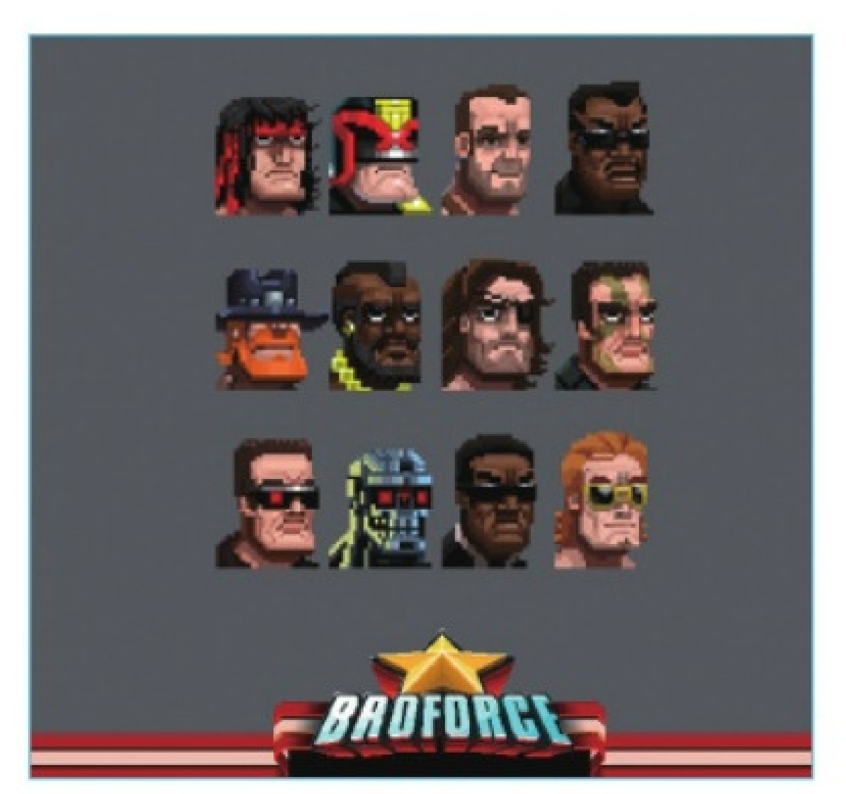
游戏推荐：

武装兄弟连（Broforce）

我相信，如果你和我一样喜欢看美式动作大片，并且对传统平台动作射击游戏情有独钟的话，一定会想到这个问题：

“为什么电影中的主角一旦变成游戏角色就变得威风不再了呢？那种万夫莫敌的火爆场面为何无法在游戏中重现呢？”

如果说这些问题在以前还可以用“机能不够”来解释，那么在如今这个硬件技术早已今非昔比的时代，依然无法原汁原味地还原那些旧派动作片主角的威武姿态就未免有些说不过去了……谢天谢地，抱有这个想法的不仅仅是你我这类普通玩家，更不乏有能力有技术开发游戏的专业创作人员——于是，《武装兄弟连》便顺利出现在了我们面前。



Broforce的部分主角，有没有看到眼熟的人物？

来看吶，这就是我们期待已久的那种作品——一部控制各路美式动作片主角大开杀戒的像素风格平台动作游戏——它很爽，非常爽！

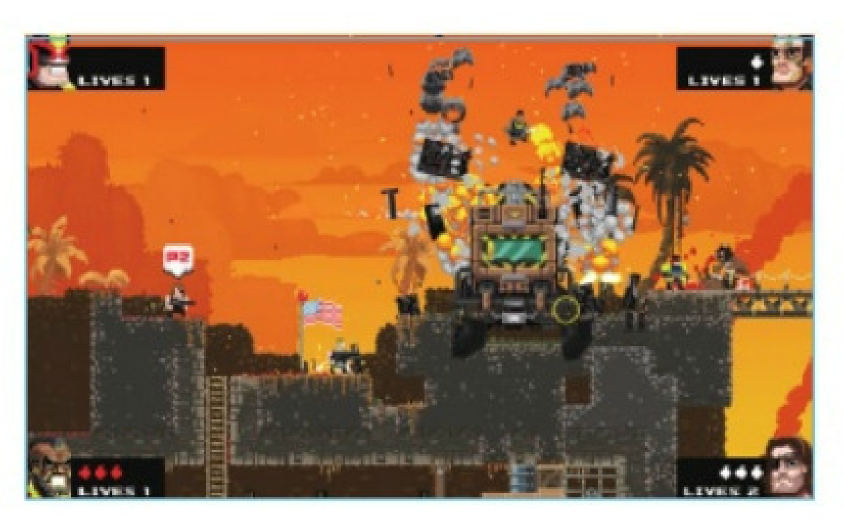
对于老牌美式动作片爱好者来说，在这部作品中可以找到无数眼熟的身影，从兰博、终结者、机械战警到印第安纳·琼斯和特警判官在内一应俱全，甚至连马盖先这种20世纪80年代美剧剧集里的动作英雄也没落下。虽然沿袭了传统平台动作游戏“一击即死”的设定，但在战斗力方面，《武装兄弟连》的众多主角简直是强到逆天——除了大鸣大放开枪干掉各路杂鱼之外，我们还可以轰散敌人脚下的立足之地，让他们统统坠入有底或无底的深渊一命呜呼——至于我们的英雄又该如何通过这些险恶地形，嗯，攀墙是所有主角的默认技能，不必太担心。

总之，作为一部形式颇为复古同时爽快十足的横版过关动作游戏，《武装兄弟连》绝对值得体验一番。另外，虽然在国内某些游戏资源站点上似乎可以看到这部作品的影子，但那基本上只是开发者官方放出的早期测试版而已，正式版的游戏目前依然未能上市，但我们可以在官网上在线试玩一下最新的DEMO。

相关链接：

http://www.freelives.net/BROFORCE/BROFORCE_WEB.html


要想简明扼要地总结Broforce的卖点，一个“爽”字便足矣

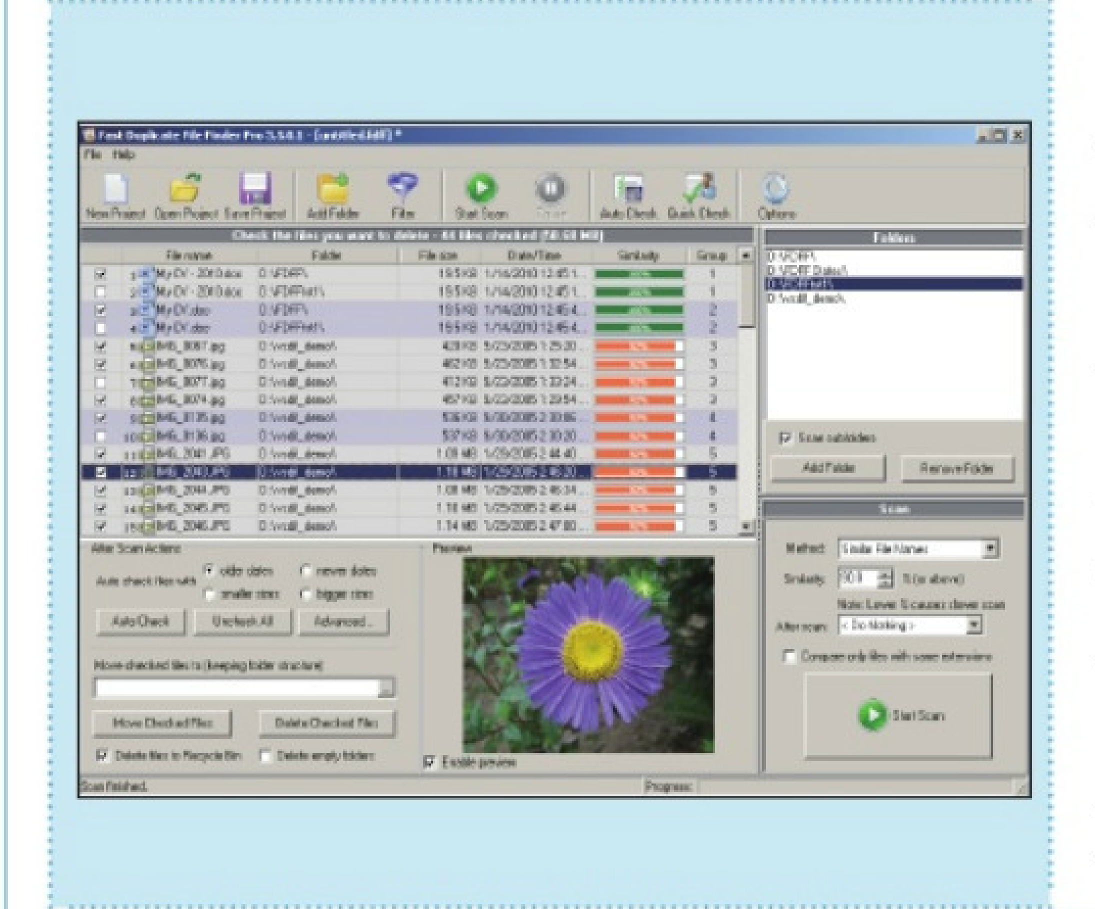

厌倦了千篇一律的轰杀杂鱼？没关系，这里还有块头够大火力够猛的Boss可供我们蹂躏


新测试版中添加了新的关卡、Boss以及可选主角——例如这位手持电锯万夫莫敌的糙汉



前段时间Google发布了“Chromecast”，这东西在国内就是我们熟知的电视棒，虽然类似的产品早在一两年前就已出现，但它们绝对没有Chromecast有风头。这么多年来，电视一直占据着客厅最主要的位置，并且还没有什么天翻地覆的变革。比如笔者最想在电视上看到节目时间表，这个愿望也是有了机顶盒以后才得以实现。主流的电视生产厂家不思进取，互联网企业就要来抢市场，目前互联网电视很热闹，但奉劝各位还不如先用老电视配一个电视棒划算，等他们真正革命成功了，我们再去享受吧。

■小众软件 大笨钟



Fast Duplicate File Finder——重复文件快速查找工具

□大小：2.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mindgems.com/products/Fast-Duplicate-File-Finder/Fast-Duplicate-File-Finder-About.htm

重复文件伴随着电脑的使用会越来越多，这对于有洁癖的笔者来说是不能接受的，它们除了会占用磁盘空间，在心理上也会让人纠结。

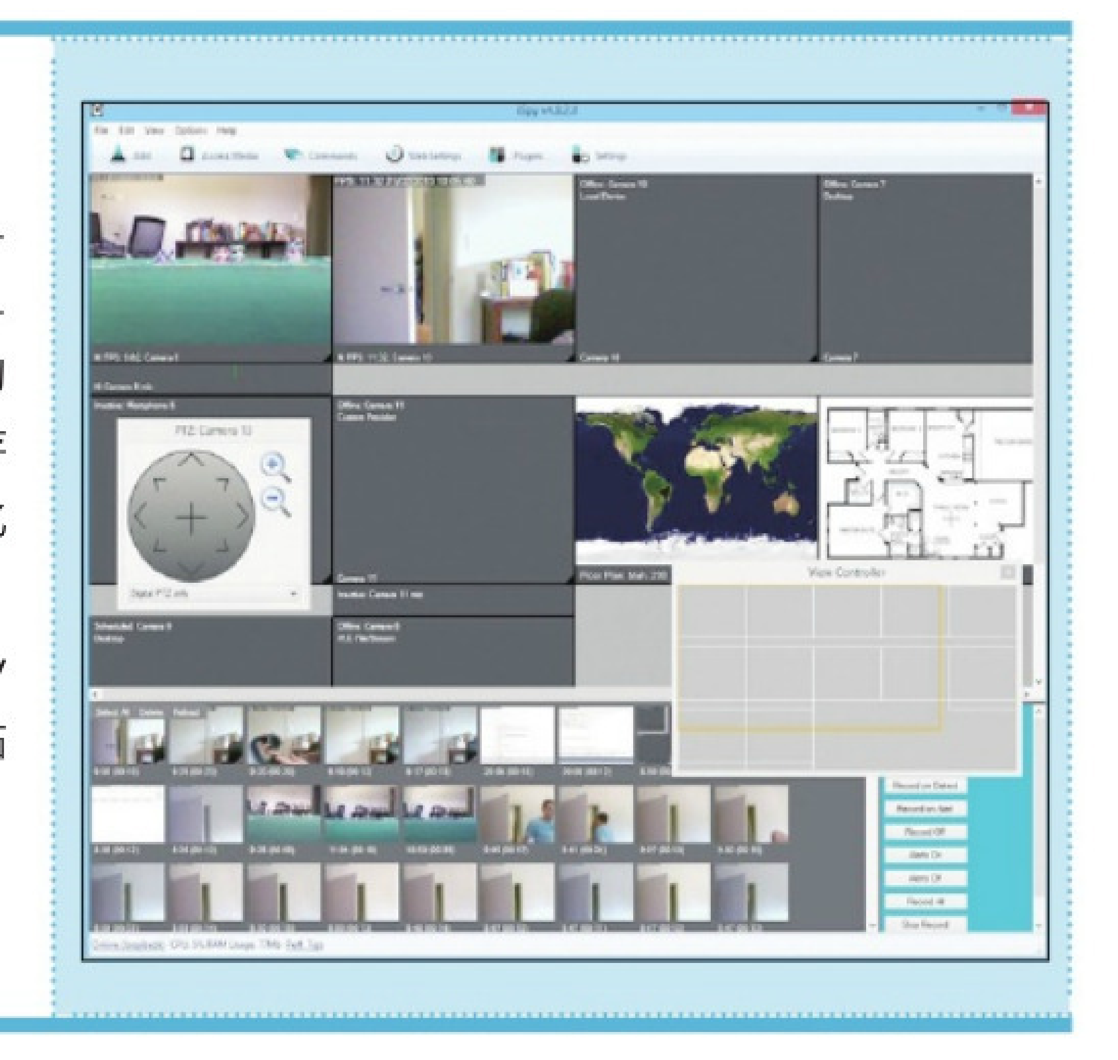
“Fast Duplicate File Finder”能够快速找到电脑里的重复文件，即使它们使用了不同的文件名。扫描完成后，程序会显示所有重复文件，并自动标记最“老”的文件等待用户批量删除。软件还可以根据用户指定的扩展名、文件大小、日期等自动标记文件。对于扫描出的视频、图片、音乐以及文本文件，Fast Duplicate File Finder还可以进行预览以防止误删除，系统文件锁定功能则可防止伤害系统，最后笔者强烈建议先备份再删除。

iSpy——把电脑变为监视器

□大小：18MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.ispyconnect.com/download.aspx

“iSpy”是一款利用电脑摄像头进行监视的软件，支持数量不限的摄像机及麦克风进行监视。iSpy会对录制的视频进行自动分段，并保存为MP4格式，音频会保存为MP3格式。该软件能对监视范围内突然变化的画面进行记录并发送电子邮件进行警告，搭配iSpyServer服务器端，用户还可以通过网络远程观看监视视频。相比于专业的监视设备，iSpy可以直接利用摄像头来监控，虽然视频效果与专业设备无法相比，但临时用用还是足够的。



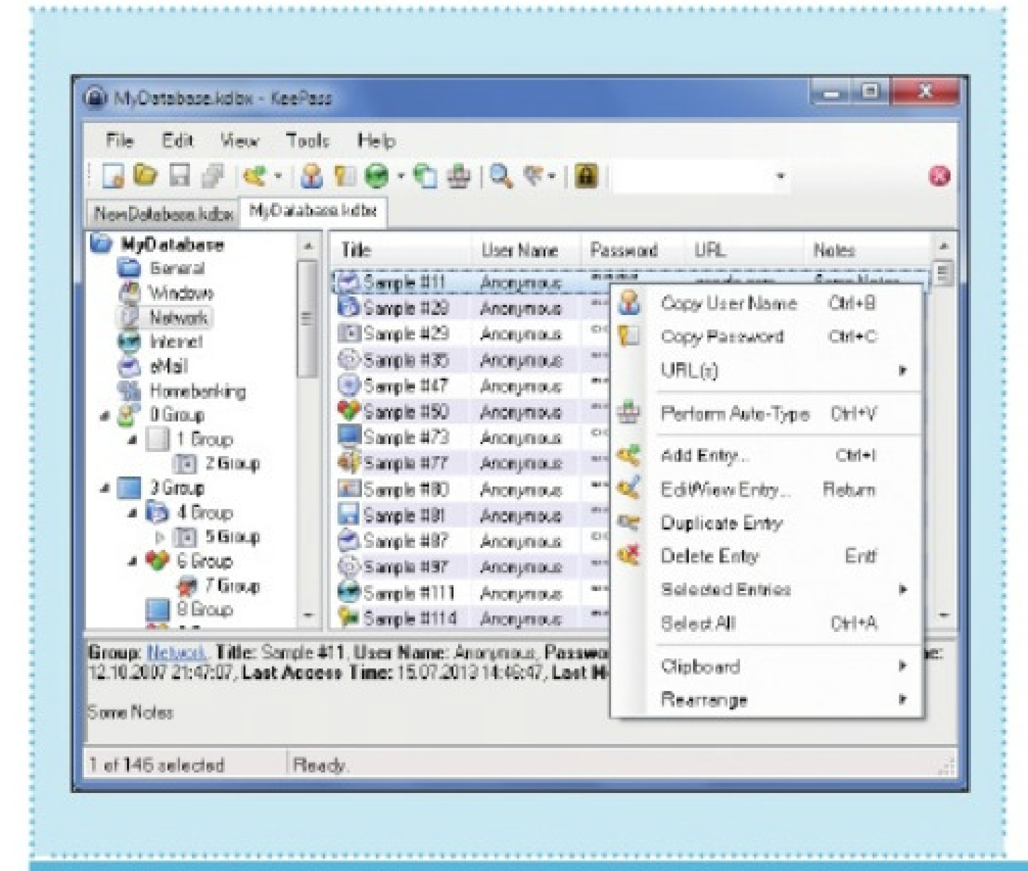


PrivaZer——系统垃圾清理工具

□大小：3.5MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://privazer.com/download.php

“PrivaZer”是一款与“CCleaner”类似的电脑清理软件，它提供了向导模式，一步一步指导用户进行电脑清理，高级模式下可以自动进行Cookies智能选择（有用的Cookie会被保存）、删除无效的快捷方式、删除办公软件、照片/图像软件历史记录、删除自动完成的历史记录、删除Windows Update/Prefetch更新等等（每一项删除都会列出PrivaZer的推荐，比如对隐私的推荐或者对速度的推荐从而选择是否删除）。清理一遍之后可对此次清理进行保存，以便将来再次使用同样的条件进行清理。



KeePass——本地密码管理器

□**大小：** 1.4MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://keepass.info/

笔者使用密码的经验就是一个网站对应一个随机密码，然后使用密码管理器来管理。对于不放心网络安全的读者，使用“KeePass”进行本地密码管理最合适不过了。该软件除了可以对不同类型的网站进行分类处理以外，还可以创建多个数据库用来管理更多的密码。由于KeePass的数据库本身已进行过加密处理，所以可以很放心地将该数据库文件同步到自己的云网盘中，这样就实现了在其他地方也可以访问自己的密码库。

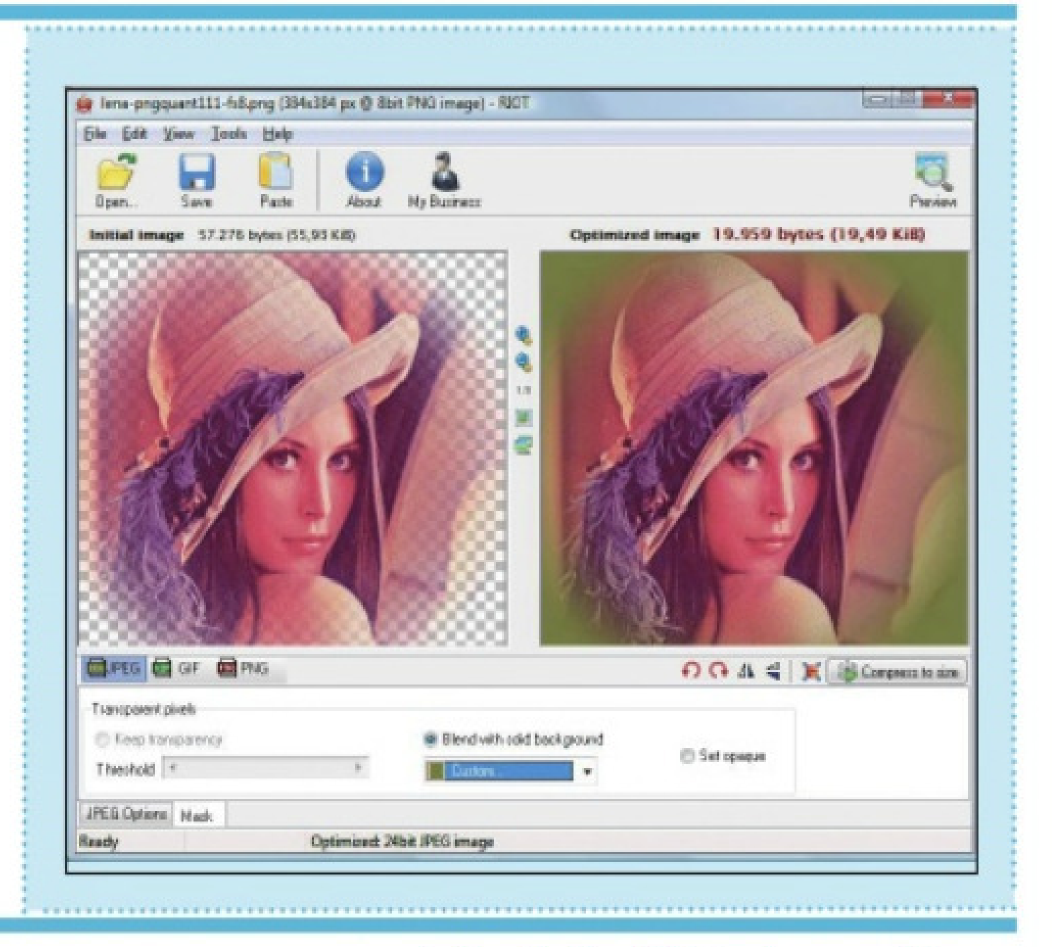
类似的工具还有Lastpass、1password等等，总之不要再使用简单的、重复的密码了！

RIOT——便携的图片压缩优化工具

□**大小：** 1.7MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://luci.criosweb.ro/riot/

由于经常要处理屏幕截图，“RIOT”便是笔者经常要用到的图片压缩工具，经过该软件简单处理的图片都可以得到优化，从而得到尺寸小巧的图片。RIOT主界面分为左右两栏，左栏显示原始图片，右栏显示优化后图片，可以对图片进行同步放大对比细节。RIOT支持JPEG/PNG/GIF等格式，每种都对应不同的算法。图片的优化压缩总体上都是忽略部分细节或者减少颜色种类而达到缩小体积的目的，所以想保留完美画质而又要减少体积的请绕行吧……当然根据压缩算法的不同，有些优化后的图片差异其实肉眼是不太容易分辨的。



Universal Extractor——对安装包进行解压缩

□**大小：** 5.3MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.legroom.net/software/uniextract/

“Universal Extractor”是一款相当另类的解压缩工具，它除了对一般的ZIP、7z、RAR等压缩格式进行解压缩外，还可以对MSI和EXE安装文件进行解压缩，之后得到的是可直接运行的程序文件夹。笔者平时测试陌生软件的时候一般都会首先用Universal Extractor对EXE安装文件进行解压缩处理，虽然并不是100%的安装包都可以解压缩，但大多数都能直接变成绿色软件。

软件使用非常容易，把安装包拖动到Universal Extractor主界面上，点击OK就开始自动扫描并解压缩了，完成后会在当前路径下创建一个新文件夹并保存解压后的文件，去里面找到程序就可以直接运行了。

七色追新助手——美剧动漫一键追

□**大小：** 2.9MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.7se.com/

“七色追新助手”是一款用来追看自己喜欢的电视剧、动漫、综艺节目的软件，节目一有更新就会有提示，并且点开直接就能看，极为方便快捷。软件界面像极了聊天工具，关注的剧集都在其中排列显示。目前内容主要来源于主流视频网站提供的正版视频，如果碰到添加的内容没有，提交个许愿作者也会努力想办法添加进去。对于剧集更新狂来说可以让它随机启动，一般用户则可以在想看剧的时候打开软件，点到哪里看哪里！





不惧新一代游戏主机，打造高端游戏PC

■河北 Cherry

临近年底，相信很多喜爱游戏的朋友们心里都开始有些不一样的感觉了，因为新世代游戏主机离我们越来越近了，另外是上海自贸区的某些特殊政策和本次游戏主机与PC的高度同源性，使它们被引入国内的可能性也空前的大，相信很多玩家已经应该开始存下自己的血汗钱或者零花钱，准备出手了吧。

尽管新一代游戏主机相当优秀，但PC玩家也无须担心，虽然游戏主机在不断扩展着自己的能力，但今天看来，它们仍然最多只能取代PC的娱乐应用。PC玩家还可以用PC用自己最喜欢的方式上网冲浪、进行各种日常资料管理、随时处理一些课业或工作内容。即使对游戏玩家而言，PC游戏常常需要比主机版更繁琐的安装和设置，但对存档、数据更好的管理能力，例如使用他人的完美存档来体验"二周目"的一些奖励、使用超酷的插件或更换背景音乐音效等，都给人带来了额外的乐趣。另外PC周边配件的扩展和兼容能力，也是目前游戏主机难以比拟的，在FPS、SLG等游戏中，这些配件却是提升游戏体验的重要途径。

同样由于新一代游戏主机和PC内部配置的高度同源性，游戏厂商开发跨平台游戏的难度和成本会大大降低，速度则快得多，PC玩家也可以期待很快玩上游戏主机大作了，当然前提是拥有一台强大的PC。由于游戏机针对多媒体游戏能力的特别优化，要想在游戏性能方面获得不逊于游戏主机的表现，我们必须使用等级更高的配件，并进行一定的优化配置，下面就让我们看一看该如何选择吧。

一、无惧次世代主机的至尊旗舰PC

由于PS4中采用的新架构处理器在效率上可能有巨大的提升，因此要抗衡它，必须在PC的处理器上进行足够的投资。目前最高端的消费级CPU，当然是刚推出Ivy Bridge-E核心产品的Intel至尊酷睿处理器。尽管新的至尊酷睿处理器基于Ivy Bridge核心，落后于目前主流市场的Haswell核心，但它拥有的更多核心与更大缓存，在高端应用和游戏中，确实能表现出至尊王者的能力，在我们之前的测试中，至尊酷睿处理器搭配中端显卡，就可让大部分高端游戏以较好的画质流畅运行。



虽然用至



要想获得类似游戏主机的体验，手柄也必不可少

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 至尊酷睿i7-4960X（盒）	约7900元
主板	华硕RAMPAGE Ⅳ EXTREME	3599元
内存	金士顿骇客神条DDR3 1600 16GB套装×2	2118元
显示卡	华硕GTX780-DC2OC-3GD5	5399元
硬盘	三星840EVO 250GB	1099元
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	Tt Urban S31开窗版	399元
电源	安钛克VP 550P V2	359元
键盘	罗技G710+	949元
鼠标	罗技G700s	799元
手柄	北通BTP-2175阿修罗SE有线震动版	99元
总价		23089元

尊酷睿搭配中端显卡就能获得不错的游戏性能，但我们还是采用强力的显卡以保证它能拥有不逊于游戏主机的3D图形性能。AMD新一代显示核心虽然已经出现，但近期很难保证市场中能有充足供货，所以我们选择了基于NVIDIA新一代核心的GeForce GTX 780显卡。

另外可以加快开机和游戏启动速度的SSD、大容量内存、与游戏机同级的蓝光光驱和出色的音频处理系统，甚至游戏手柄等，也都一应俱全。理论上讲，这套系统不仅能够应付今后

的移植/多平台游戏，甚至能通过模拟器（如果有的话）直接玩最新的主机游戏。

二、展望未来的高端机型

至尊酷睿平台和旗舰级显卡的价格不是一般消费者能够承受的，其实主流最高端处理器和次旗舰级显卡等配置，也能提供强大的游戏性能，各方面的理论性能其实也不低于游戏主机，如果进行较好的优化，应付移植度良好的主机游戏应该没有问题。

对近期游戏厂商动态比较关注的用户也会发现，我们的配置基本就是Valve的Steam机器（Steam Machine），而且是其高端型号。对这一产品感兴趣的用户，也可参考我们给出的配置。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 酷睿i7-4770（盒）	2149元
主板	技嘉Z87X-D3H	998元
内存	金士顿骇客神条DDR3 1600 16GB套装	1059元
显示卡	七彩虹iGame770烈焰战神	2899元
硬盘	希捷1TB混合硬盘	599元
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	酷冷至尊毁灭者经典U3版	199元
电源	安钛克VP 550P V2	359元
键鼠	雷蛇二角尘蛛+地狱狂蛇游戏键鼠套装	239元
手柄	北通BTP-2175阿修罗SE有线震动版	99元
总价		8600元



传言中的Steam Machine（或Steam Box）

三、同门兄弟，AMD游戏机型

PS4和Xbox One同时选用了AMD平台作为游戏处理核心，让AMD平台，特别是APU方案的游戏能力被PC玩家重新认识。对中端游戏玩家来说，APU平台完全可以应付高端网游和主流游戏，而且对未来的移植/多平台游戏来说，它们更接近游戏主机的架构可能也会提升流畅度和还原度。

需要注意的是，AMD提供给游戏主机厂商的产品将是定制型号，其中PS4更是使用了下一代APU的架构，我们的主流APU平台性能恐怕达到这些产品的高度，可能难以应付充分利用新一代游戏主机能力的高端游戏，我们建议用它玩一些主机上的小品游戏，或不追求最高图形表现的趣味游戏。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A10-6800K（盒）	899
主板	华硕F2A85-M	549
内存	G.SKILL（芝奇）RipjawsX DDR3 2133 8G套装	589
显示卡	迪兰恒进HD7850 酷能+ 1G	1049
硬盘	希捷1TB	429
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	酷冷至尊毁灭者经典U3版	199
电源	安钛克VP 450P	259
键鼠	雷蛇二角尘蛛+地狱狂蛇 游戏键鼠套装	119
总价		4092

我们前面介绍的PC主机可以在架构方面接近游戏主机，也可以在性能方面不逊于游戏主机，但要发挥PC全面的能力，我们却不能把它一直摆在电视机前使用，而是必须配置一台出色的显示器。随着游戏成为PC产业发展的重要动力，显示器厂商也纷纷推出为游戏优化的产品，例如明基的电竞显示器RL、XL系列，华硕的ROG玩家国度系列显示器等。如果觉着PC已经比游戏主机贵了不少，想在显示器方面尽量节约资金的话，则可以考虑AOC近期推出的锋影游戏显示器，它的面板性能、接口设置、外形设计等方面都具有不错的表现，而且屏幕还可进行平面旋转，更适合构建多显示器系统。P





头牌新闻

英特尔锐炬核芯显卡即将上市

■本刊记者 魔之左手

9月16日英特尔公司在北京召开锐炬核芯显卡媒体沟通会，来自英特尔总部的技术专家向中国媒体详细介绍了英特尔锐炬核芯显卡（Intel Iris Graphics）的技术亮点以及基于该显卡技术，英特尔在硬件/软件方面的开发进展。除此之外，专家们还分享了显卡市场趋势以及英特尔产业合作优势，并宣布内置锐炬和锐炬Pro的产品即将陆续推出。

与第三代智能酷睿处理器相比，最新的锐炬核芯显卡在3D图形性能方面有显著提升，可为外观时尚的轻薄笔记本电脑带来前所未有的视觉提升，同时还针对超极本、高端笔记本和智能一体机电脑开发了一系列的核显解决方案。相比专为超极本设计的U系列处理器内置的核芯显卡，英特尔锐炬核芯显卡的3D性能提升了2倍；移动版H系列处理器桌面级R系列处理器内置了锐炬Pro核芯显卡和高速内存（eDRAM），其3D性能较上一代核芯显卡提升了2～3倍。



英特尔院士江宏博士向媒体展示锐炬核芯显卡

英特尔锐炬核芯显卡集成了丰富的多媒体功能，包括英特尔高速视频同步技术、MJPEG加速技术、4K超高清显示分辨率、拼贴显示模式、OpenCL、DX11.1、OpenGL4.1和DX扩展功能等多项技术，不仅可以为用户带来逼真3D视觉享受，而且还为用户提供了速度更快、更先进的视频与图片编辑功能及更卓越的显示功能。P

硬件店

触手即达，戴尔发布新款触控显示器

戴尔于9月18日发布了E2014T、P2314T和P2714T等多款拥有鲜明设计风格的全新触控显示器。此次推出的戴尔触控显示器拥有全新的MHL接口，能够帮助用户轻松地将智能手机和平板电脑上的内容呈现在显示器的大屏幕上。另外还带有DisplayPort、HDMI、VGA和USB等丰富的接口。





E2014T是针对家庭及小型办公环境推出的19.5英寸屏幕，其分辨率为1600×900，反应时间2毫秒的，动态对比度800万:1。P2314T和P2714T拥有178°的超广视角设计，10点触控功能，能够为高端发烧友和专业用户提供专业的触控显示器支持。它们采用全高清分辨率，超窄边框设计可在尽量小的体积下容纳较大的屏幕面积。另外它们带有可调节支架，能将显示器倾斜到60°。

彩色商务旗舰，爱普生推出WF-3531一体机

近期爱普生推出了一款以高效多能、稳定性高、健康环保为特色的彩色商务旗舰一体机WF-3531。它颠覆商务打印机一贯死板僵硬的造型，采用白色机身和略带弧度的设计，机身前方的智能导航灵触屏便于用户操作；特别是智能导航功能，让初学者也能轻松操控。



爱普生WF-3531集打印、复印、扫描、传真功能为一体，可实现自动双面打印、复印、扫描、传真，并且支持有线和WiFi无线网络，Epson Connect功能可连接移动设备进行打印和管理。其打印分辨率可达5760×1440dpi，兼具上部、下部进纸器，标配2个250页底部纸盒，打印、复印速度高达38ppm，月打印负荷量12 000页。

AOC锋影专业电竞显示器震撼上市

AOC于近期最新推出一款针对电竞市场的游戏显示器锋影G2460PQU/BR，提供了媲美CRT的1ms响应时间和超越CRT的144Hz刷新率，可使游戏画面更加顺畅、平滑，高达8千万:1的动态对比度和350cd/m² 的亮度则带给玩家逼真的视觉体验。人性化光线感应技术(i-Care)能够根据周围光线的强度自动调



头牌新闻

微软推出Surface 2、Surface Pro 2及多种全新配件

■本刊记者 世界

2013年9月23日，微软宣布Surface系列产品再添新成员，包括两款新的Surface产品——Surface 2和Surface Pro 2，以及一系列新增的Surface配件。中国用户自北京时间2013年10月8日中午12时起可通过微软中国官方商城、天猫商城的微软中国官方旗舰店、国美电器、宏图三胞、京东商城、美承、顺电、苏宁、易迅网等线上、线下零售渠道预订Surface 2和Surface Pro 2，中国上市日期为11月8日。

Surface 2和Surface Pro 2经历了一系列重要升级，例如提升的处理能力和更长的电池续航时间、改善的显示器和更好的摄像头分辨率，还有更加灵活的双角度集成支架，让您可以更舒适地在腿上或桌面上使用Surface。此外，Windows RT 8.1和Windows 8.1专业版中的升级功能也让Surface 2和Surface Pro 2变得更强更具个性化。为帮助用户最大程度享受Surface 2和Surface Pro 2所带来的便利，购买其中任一设备的用户可获得两年的200GB免费SkyDrive存储空间。



全新Surface系列

同时，微软还发布了7种全新配件，包括第二代触控式键盘盖、第二代专业键盘盖、可充电键盘盖、Surface Pro座充、键盘盖无线转换器、USB车载充电器以及Surface专用Arc触控鼠标。P

节显示器亮度，缓解用户视觉紧张和疲劳。

G2460PQU/BR采用24英寸1920×1080全高清面板，支持显示模式迅速切换及画面智能缩放功能。其黑红双色外壳带有时尚拉丝纹理，支架支持上下升降、左右旋转、前后倾斜、垂直旋转等多方向调节。G2460PQU/BR除了D-Sub、Dual-link DVI-D、HDMI、DisplayPort接口之外，还拥有1拖4 USB Hub接口，其中红色USB接口可为手机、平板等数码设备快速充电功能，也便于连接键鼠、摄像头等设备。它还内置有2W立体声扬声器，也能通过自带音频输入输出接口驳接外置音箱。

SP广颖电通锁扣碟锁住美好记忆

SP广颖电通最新推出了一款小巧时尚的锁形USB 3.0 U盘——锁扣碟Jewel J05，读取速度最高可达80MB/s。锁扣碟采用Micro COB(Chip On Board)封装技术，轻巧且相当牢固；一体成型设计免除了遗失帽盖的顾虑；硅胶材质外壳坚固耐用，且能防水防震。它有8GB、16GB、32GB以及最高64GB等多种容量，并提供了色彩更多样的USB 2.0接口型号Unique 510。



西数推出新一代外置台式硬盘

9月25日，西部数据在上海推出了旗下My Book和My Book苹果版外置台式产品线新品，最大存储容量提升至4TB，还提供了超强数据保护功能。全新My Book系列配备USB 3.0接口，有2TB、3TB和4TB容量选择。新一代硬盘的西部数据SmartWare Pro自动备份软件提供了云备份功能；Acronis True Image WD Edition则可帮助用户执行完整系统备份，并安全删除数字文件和应用程序。苹果版My Book同样集成了USB 3.0接口，兼容苹果Time Machine文件备份。



软件圈

有道词典成为GALAXY Note 3国内唯一翻译类合作伙伴

2013年9月25日，三星GALAXY Note 3正式在内地发售。有道词典作为与三星电子深度合作的国内唯一翻译类应用，结合Note 3独有的S Pen功能，特别定制开发了有道词典 GALAXY Note 3 S Pen定制版。跨应用圈选查词、悬浮查词、多窗口中同时查词与浏览其他应用成为其主打功能。



微软向Windows 7用户提供IE 11发布预览版

近日微软开始面向Windows 7用户提供IE 11发布预览版。在IE 10的基础上，IE 11速度更快，不仅同时实现了对WebGL等技术标准的支持，也带来了行业领先的JavaScript脚本性能表现。此外，IE 11每个窗口最多支持100个选项卡，并提供一个可以在不同Windows 8.1设备之间同步的收藏夹。P

晶合快评

丢什么都别丢手机

■晶合实验室 Sting

“人”和“脸”都是身份的象征，是个人独一无二的ID，所以原句是“丢什么都别丢人”，或者“丢什么都别丢脸”。互联网上的ID倒不太怕丢，理论上来说，不同网络空间的ID都是独立的，没有一个能够代表自己的身份——除了注册时经常使用的那个邮箱。

邮箱的重要性一度非常高。在不存在实名验证的情况下，邮箱几乎是“身份”的最终代理。假如你的ID丢了，密码忘了，网站们的“找回密码”功能会直接将重置密码邮件发送到你的注册邮箱，只需点击其中的链接，就能按步骤重置密码，取回你对该网络ID的“所有权”。这意味着，邮箱拥有“身份”的最高证明权。虽然邮箱本身也是虚拟存在网络之上，不过那个时代我们也并不太忧虑。其一是因为邮箱还拥有一个登录密码，他人不能轻易入侵；其二是网络支付功能尚未开通，最宝贵的钱财安全，不会寄托在邮箱之上。

你已经明白我要说什么了——如今手机已经彻底取代了邮箱的“身份”代理，但却在上述两个问题上遭遇重重困难。

很多人第一次接触到“手机绑定”，大概还是在QQ上绑定账号，当时的理由很重要的一点是“找回QQ密码”。数年过去，手机号的“身份”功能已经大加扩展，不少网站都可以同时采用注册名、邮箱名、手机号登录，当然更为重要的是，手机充当了“安全验证”的重要工具。无论是注册过程，还是找回密码或是各种绑定过程（绑定银行卡、快捷支付等），都会将验证码发送到手机。这原本是“邮箱验证”之后的自然延伸，但是手机本身的安全性却立刻凸显出来。理想状态下，手机不离身，自然可以认为是“身份”的代理，但是一旦丢失，没有及时注销，就很可能被用来盗用其他ID——所以笔者首先会建议你在手机上加入锁屏密码，不要介意那一点点的不方便，在特殊时刻能让你安全一段时间。然而，最最关键的是，由于目前通讯运营厂商在管理上的不善，现在不法分子似乎并不需费什么周折，就能重新获得你的手机SIM卡！在近来出现的多起手机安全事件中，当事人都是突然发现自己的手机没有信号，一开始还以为是通讯故障，等到发现是SIM卡被人重办了，其上关联的财产早为人盗取。

一方面是手机缺乏让人放心的安全性，而另一方面，手机支付、手机银行等应用却紧锣密鼓一般涌现。而且最有意思的是，有些手机上的应用，采用的唯一（注意，是“唯一”！）验证方式还是“手机短信验证码”，我实在看不出其中的意义何在！那些跟财产相关的应用，每一环都关系到用户的金钱大事，其中的安全细节理论上都应当仔细推敲，但事实上的情况，却是不法分子拿到盗用的SIM卡之后，迅速就能完成手机银行绑定等操作。目前连续出现了几起安全事件，都与联通和建设银行有关。在安全事件发生之后，两家之间相互推诿责任，例如建行就暂时停用了其手机银行，对于用户因无法登录提出的质疑，客服解释是联通方面出了漏洞。这样的态度实在令用户寒心，即使是运营商管理不善造成了手机卡复制，但银行在后续过程中的责任仍旧不可推脱。

这几起事件中的具体技术细节，限于篇幅本文不再详述，有兴趣的读者可自行于网上搜索。简单来说，就是财产相关操作中的某一环被想当然地处理，最终留下了漏洞。多起的安全事故，无论是对用户，还是对厂商，都敲响了警钟。

使用手机支付和手机银行的用户，再一次陷入了当初网上银行甫出现时的困境：左手是无比的便利，右手是无法控制的安全隐忧。已经有人在建议，用户暂时停止手机支付，甚至将手头的大笔财产，转移到没有开通手机银行甚至网上银行的账户。笔者觉得这种建议是有实质意义的，除非你跟我一样，手头没存几个钱……另一方面，作为手机支付服务的提供商，银行方面务必要谨慎再谨慎。手机支付的魅力是便利和快捷，但是，在这样的敏感的财产问题上多加几把锁，只会让用户更放心。就像当初网上银行刚开始使用“U盾”之类工具的时候，一开始也有少数用户抵触，甚至不愿意交纳工本费，但最后，人们普遍接受了这一设定，网上银行终于不再受到舆论的置疑。

手机支付的前途无疑是光明坦荡的，类似本文这样的提醒和评论，会迅速沉没在前进的大潮中。只是这些年我也渐渐明白，前进的过程，似乎就是不断解决各种问题的过程。P



漫画作者：suns

多益网络 一支鱼竿钓天下 争破纪录做达人

《梦想世界》之钓鱼大赛

梦想世界 在线
www.duoyi.com

钓鱼自古以来就是修身养性的休闲运动，无论是“独钓寒江雪”的柳宗元还是“愿者上钩”的姜太公对于钓鱼都情有独钟。

钓过鱼的朋友都清楚，它虽休闲，但可不是件轻松的活。从放线到拉竿，处处都得考验你的钓鱼技术。《梦想世界》的钓鱼系统也是如此，同样要考验大家的钓鱼技术。遇到不同的鱼类，需要采用对应的垂钓方式，还有拉竿力度、拉竿角度和拉竿速度等技术需要大家去掌握，力度大了，速度快了，角度不好，都有可能导致鱼儿溜之大吉。不过，大家也不用担心钓鱼过于复杂，只要练习几次就能上手，钓起鱼来非常轻松，就看谁钓得更多!



■准备钓鱼

每周日早上11点到12点，在太息林地（103,35）或者幻境海岸（44,45）处找老渔夫购买鱼竿后进行钓鱼操作，即可参加《梦想世界》钓鱼比赛。在钓鱼比赛期间，建议3人以上组队，可以临时提高钓鱼等级，可以钓到更高级的鱼类，获得更多的积分。而比赛期间钓到的鱼类可以在老渔夫处兑换双倍的积分。

钓鱼玩法大受好评，全因简单易懂，就算你从来没钓过鱼，也能够通过系统提示轻松让鱼上钩！不需要什么乱七八糟的鱼饵和线，在这里一支鱼竿钓遍天下，懂得看提示，在适当的时候拉起鱼竿就入门了！当然，要对付不同的鱼需要用不同的力度和方向，所谓入门容易精通难，要钓出大鱼还是需要一番钻研的。

以下是各种鱼类的垂钓方法：

海螺： 提示为好象有鱼出现，水面荡起微波，鱼竿轻轻晃了一下，鱼竿突然弯下去，鱼竿弯得很厉害 。方法——快直小。

生蚝： 提示为好象有鱼出现，水面荡起微波，鱼竿轻轻晃了一下，鱼竿突然弯下去，鱼竿轻轻晃动， 方法——快直中。

海马： 提示为好象有鱼出现，水面荡起微波，鱼竿轻轻晃了一下，鱼竿弯得很厉害，鱼竿轻轻晃动，方法——快斜中。

海星： 提示为好象有鱼出现，水面荡起微波，鱼竿轻轻晃了一下，鱼竿弯得很厉害，鱼竿晃得很厉害 ，方法——快斜小。

鱿鱼： 提示为水面荡起微波，好象有鱼出现，鱼竿轻轻晃动，鱼钩好像被咬住了，鱼漂突然沉下了一下，方法——慢直中。

大黄鱼： 提示为水面荡起微波，鱼竿轻轻晃动，好象有鱼出现，鱼钩好像被咬住了，鱼漂突然沉沉入水中，方法——慢直大。

蝴蝶鱼： 提示为水面荡起微波，鱼竿轻轻晃动，好象有鱼出现，鱼钩好像被咬住了，鱼漂晃得很厉害 ，方法——快斜大。

鲭鱼： 提示为水面荡起微波，鱼竿轻轻晃动，鱼钩似乎勾到了什么，鱼竿突然弯了下去，鱼漂突然沉沉入水中，方法——慢斜大。

电鳗： 提示为水面荡起微波，鱼竿轻轻晃动，鱼钩似乎勾到了什么，鱼竿突然弯了下去，鱼竿弯得很厉害 ，方法——慢斜中。

金枪鱼： 提示为水面有点动静，鱼钩好像被咬住了，鱼竿轻轻晃，鱼竿晃得很厉害，鱼竿突然弯了下去，方法——慢斜小。

河豚： 提示为水面有点动静，鱼钩好像被咬住了，鱼竿轻轻晃，鱼竿晃得很厉害，鱼漂突然沉下了一下 ，方法——快斜小。

虹鳟： 水面有点动静，鱼竿突然弯了下去，鱼竿晃得很厉害，鱼钩好像被咬住了，鱼钩好像被咬住了，方法——快直小。

亲嘴鱼： 提示为水面波纹，鱼竿晃动，好像有鱼出现，鱼钩被咬住，鱼漂突然沉下，(方法——慢直大)。

除了鱼虾之外，大家还有可能钓到贝壳、宝箱等物品，有些可能是成为朋友笑料的垃圾，有些则可能是价值连城的宝贝。要是钓到垃圾，就赶紧扔掉，免得被朋友发现;要是钓到宝贝，就趁机炫耀一番，打击朋友信心;这样钓鱼，很有意思吧!

在我们垂钓的过程中，可能会随机出现NPC，出售一些钓鱼法宝——鱼叉、渔网、鱼鹰、香粉等，协助钓鱼。也可能随机触发一些小游戏给钓鱼的玩家玩。包括——玩骰子、猜拳、拼图、转盘、答题等，相当有趣！有时候，在检测到有鱼上钩的时，会有一定概率钓到宝箱，需要周围3名的玩家一起协助才能钓上，成功后帮忙的玩家也能获得宝箱奖励。

在钓鱼大赛这段休闲的时光结束后，积分最高的前十名玩家还会获名次奖励，奖品有黑曜石、仙兽祝福石、水生动物蛋、聪灵果、魔兽要诀、特殊称谓等。

当你收起鱼竿的那一刹那，发现上钓的是一只无与伦比的大河虾，或者一条精致的小河豚，你会有什反应？用四个字来形容此时此刻的钓鱼玩家，那就是“目瞪口呆”！除了种类繁多以外，《梦想世界》钓鱼玩法里每个物种都有不同的体积，在你的钓竿之下，有可能出现超级小或者超级大的鱼，如果能把它们钓到，你就是破纪录的最强钓鱼达人！

多益网络《神武》经商对战初解析
商盟对决显激情

《神武》继暑期推出“经商之路”玩法受到玩家们的追捧喜爱后，又在“招财进宝”新内容中开放了休闲游戏“经商对战”，同样也深得玩家好评，火热之极。那么这款创新自“大富翁”玩法的休闲游戏中又有什么别样乐趣呢？小编在多次地体验后，总结了一些相关趣味点与技巧，下面就分享给大家。

商盟对决，巨额资金更刺激

玩家组满四人队伍即可在“休闲游戏”处进入“经商对战”玩法，玩家将按照队伍中的位置被分为两大阵营进行2V2对战。盟友之间共享收费，共享土地，共享土地升级权和元宝，共用操作资金，更加需要盟友之间的配合无间，在游戏中的收入、支出相对“经商之路”的资金量大了很多；而且物价指数会随着游戏的进行不断提高，也就是过路费会越来越贵，每一步行动都必须深谋远虑，不然就可能出现商盟破产，被极限翻盘的情况！这也是商盟对决刺激性的重大体现！



■“经商对战”的两大商盟

整蛊恶搞，妙用道具卡很欢乐

在商盟对抗过程中，不只有巨额资金流动带来的刺激感，其中道具卡片的应用也变得尤为重要了，而且某些道具的妙用不仅能够取得奇效，还能为玩家带来整蛊恶搞真人玩家的别样欢乐。比如用换屋卡以平地换取对手豪宅，以小易大坐收财富；用查封卡查封对手房屋，大摇大摆路过也不用收费；用陷害卡将对手送进监狱，然后己方大肆扩张土地等都能让自己的商盟更为强大，让对手捶胸顿足空流泪。

下面是小编为大家收集整理的各道具卡的不同作用，充分了解其用处不仅能帮助己方商盟迅速发展，还能干扰对



■怪兽卡完全摧毁对手建筑

方，限制其发展。

换地卡：所停留的土地跟目标土地交换。

换屋卡：所停留的房屋跟目标房屋交换。

涨价卡：提升目标地段的物价指数。

免罪卡：免于一切不良影响（防止陷害卡等）。

免费卡：免除路费一次。

改建卡：对大型土地上的建筑进行改建。

请神符：将离你最近的神仙请来附身。

送神符：将附身的神仙请走。

查税卡：收取目标一定量的现金并存入自己的存款，现金越多查的越多。

转向卡：改变前进方向。

抢夺卡：随机抢夺目标的一张卡片。

怪兽卡：将目标房屋完全拆毁（拆成空地）。

恶魔卡：降低目标的房屋等级。

查封卡：查封一整排房屋，一定回合内不收取过路费。

停留卡：目标停留一回合。

路障卡：在目标格子安放一个路障，经过的人物会停留在该格子。

陷害卡：将目标对手送进监狱。

仙女卡：将目标整条街道房屋加盖一级。

吉祥扫荡：放出一只吉祥，清除前方一定格子上的所有神仙和道具。

如意骰子：自行选择1-6步前进。

地雷卡：在目标格子安放一颗地雷，走到上面的人会被炸进医院，同时如果旁边有房屋的话会被炸到降低一级。

定时炸弹卡：在目标格子安放一颗定时炸弹，走到上面的人会被炸弹附身，一定步数后自动爆炸，主动经过其他人物可以把炸弹传给对手。

随机事件，人品与智慧并重

在“经商对战”中，玩家对形势的把握、商盟中的策略配合，都极其考验智慧，但是在游戏过程中人品因素也对结果有很大影响。比如买彩票中个现金大奖，遭遇各种随机事件，神仙附身的特殊效果等等这些能够左右战局的人品事件为游戏更添几分乐趣与刺激！



■随机事件考验人品

相对于“经商之路”与呆萌欢乐的NPC游戏，“经商对战”中的真人对抗多了几分互动与激情，玩家之间能够相互配合更好地把握战局，商盟之间同样可以互相聊天、开玩笑，在游戏过程中收获更多的乐趣！

汉威信恒

畅想游戏人生 2013 “金翎奖”报名盛情开启



伴随着为期四天的2013年第十一届ChinaJoy在上海徐徐落下帷幕，不夜的上海，在喧嚣中悄悄地送走了来自世界各国的游戏业精英。虽已步入立秋的季节，但2013年游戏行业的秋天却还远未到来，2013金翎奖再度盛情开启，一年一度的游戏盛典——象征着中国游戏行业至高荣誉之战的“金翎奖”优秀游戏评选大赛即将拉开帷幕！自去年金翎奖结束后，这一年的时间里，各大游戏厂商为我们带来了怎样一场华美而精彩的盛宴？2013“金翎奖”序章再次掀起，这一场云销雨霁的游戏人生将给所有玩家带来最震撼的感动！

2013金翎奖年度优秀游戏评选大赛奖项设置分别为：网络游戏类、网页游戏类、手机游戏类和媒体类。在今年金翎奖的奖项设置上，主办方与时俱进的对参评奖项进行了调整。依据目前国内游戏产业的发展情况，减少了网络客户端游戏的份额，并对移动游戏的奖项份额进行了增加。本届金翎奖评选仍然是一如既往的保持其大众性和真实性，更加如实而贴切的反映国内游戏行业的发展，并将继续增强作为广大游戏玩家和厂商之间连接的纽带作用。同时本次比赛将一如既往的为广大玩家提供丰厚的奖品回报，只要参与评选即有机会赢取丰盛大礼，喜爱游戏的你们，是否已经按捺不住了呢？



“金翎奖”年度优秀游戏评选大赛自2005年创立以来，已成功举办了8届。一直以最能体现玩家真实想法的大众投票形式进行，是由全国各地的广大游戏爱好者评选出的体现玩家心声的大众奖项，评选的结果具有客观的代表性，将会产生巨大的市场导向性和影响力。“金翎奖”的颁发在鼓励游戏厂商不断为广大游戏爱好者推陈出新的同时，也反映出游戏玩家对游戏产品的认可程度，对游戏公司的产品质量和服务质量的评价。特别值得说明的是金翎奖的评委，就是来自全国5000万热情的游戏玩家。作为可以真正体现一款游戏产品在玩家群体中受欢迎程度的“试金石”，其评选的权威性受到游戏产业的普遍认可，被誉为游戏产业的“奥斯卡”。

为了充分体现玩家的意志，让每一名玩家都有机会成为评委。2013金翎奖评选大赛由全国玩家通过投票的方式评选出最终的获奖作品。

做一名光荣的玩家评委，参与投票，即可获得超值礼物，更有机会免费到北京亲临“金翎奖”颁奖典礼！

投票时间

2013年9月20日中午12:00至11月7日中午12:00（截票）

投票方式

请使用手机，登录支付宝钱包，使用扫码功能进行投票，选出您心目中最棒的游戏。

投票周期

第一周： 9月20日—9月26日自由投票期

第二周： 9月27日—10月3日自由投票期

第三周：10月4日—10月10日淘汰赛第一轮

10月10日中午12点截止所有票数低于30票（不含30票）的游戏失去参赛资格。

第四周： 10月11日—10月17日淘汰赛第二轮

10月17日中午12点整截止所有票数低于100票（不含100票）的游戏失去参赛资格。

第五周： 10月18日—10月24日淘汰赛第三轮

10月24日中午12点整截止所有票数低于200票（不含200票）的游戏失去参赛资格。

第六周： 10月25日—10月31日自由投票期

第七周： 11月1日—11月7日中午12点自由投票期

投票规则和限制

同一个支付宝账号每天最多投10票，每个账号最多投票数为300。并且给同一款游戏（媒体）参评的同一奖项投票只可获得一次即得奖。

获奖规则

截止到11月7日中午12点，票数领先者获奖。北京汉威信恒展览有限公司有最终解释权。

奖项设置

A01 玩家最喜爱的网络游戏
A02 玩家最期待的网络游戏
A03 最佳原创网络游戏
A04 最佳境外网络游戏
B01玩家最喜爱的网页游戏
B02玩家最期待的网页游戏
C01玩家最喜爱的手机游戏
C02玩家最期待的手机游戏
C03最佳原创手机游戏
C04最佳境外手机游戏
D01最佳游戏网络媒体
D02最佳游戏平面媒体
D03最佳游戏视频媒体





《剑灵》10月29日不删档测试 碾压时代重塑端游格局

2013年10月29日，长期雄踞最受期待的网游排行榜NO.1的《剑灵》终于即将开启不删档测试，让众多期待已久的玩家一偿所愿。说起这款游戏，不少玩家都为其卓越的外在表现赞叹，被流畅的打斗画面吸引，或者因媒体以及参与过测试的玩家的赞誉而对游戏印象良好，但对于《剑灵》的真正魅力却知之不详。事实上，《剑灵》在其华丽外表下的精髓——高品质的游戏质量，跨界多平台艺术表现形式，以及东方古典和现代时尚的无界融合，这些被称为“RPG创新三大标准”，才是《剑灵》真正的核心竞争力。

品质为先 《剑灵》八大特色创新定义RPG游戏新体验

1.见招拆招的战斗方式

《剑灵》中战斗并非传统游戏那样脸滚键盘的按1234就能完成，而是需要对战斗情况进行把握，比如剑士和拳师很多技能要在格挡之后才能施展。游戏里的内力恢复也不是靠嗑药来完成，而是利用普通攻击和一些技能。不过复杂的战斗系统对玩家来说可能上手的门槛较高，而且长时间费神的战斗会让人有种非常累的感觉。

2.淡化了的装备系统

《剑灵》用八卦牌代替了上衣，裤子，腰带等装备的设计，一套八卦牌为8个，每当凑齐3、5、8个相同的八卦牌时会有附加属性的出现，集齐全部八卦牌人物身上会有淡淡的蓝光出现。而人物的造型则是通过时装来实现的，时装没有属性的加成（起码国服2测的时候如此）。

相比其他游戏，八卦牌虽然简化了游戏装备的概念，但属性固定，比起其他游戏中随机化的出现装备属性略显逊色。不过因为《剑灵》是个注重操作的游戏，所以PK的时候装备显得不是非常重要。

3.高自由度的阵营系统

《剑灵》20级主线会让玩家选择武林盟和浑天教两个阵营，加入阵营后会获得阵营服装，而不同阵营的玩家无法在同一个公会。换上阵营服装后才能和装备对立阵营服装的玩家PK，也就是说，身穿武林盟服装的玩家无法强制PK没有穿着阵营服装的浑天教玩家，而脱下阵营服装需要5秒。对于被人堵复活点的情况，玩家死亡后可以选择“投降返回”，复活时会自动解除身上的阵营衣服。

4.无需自己动手的生活技能

《剑灵》里生活技能不需要玩家亲自动手去采集，而是委托给NPC来完成的。每个玩家可以学两种采集技能和两种制造技能，只需交纳少量的手续费就能远程委托和收取采集物品，制造类的生活技能也是如此。另外采集技能需要玩家先去某一个地方进行样本的采集才能进行此物品的委托。

5.见者有份的野外Boss

《剑灵》有多个野外Boss，Boss会掉落精气，精气的所属权并非是第一下打怪的人或者输出最多的那个人，所有参与了Boss击杀的玩家根据输出的不同可以获得1~3份精气，精气可以在转盘摇出能开出八卦牌、时装和武器的箱子。

6.挂了也能原地复活

《剑灵》里死亡并不是马上回城，你可以爬到一个安全的地方运功疗伤，不过疗伤过程中如果被敌人发现还是会攻击你的。疗伤完再次死亡就只能回城了。

7.稀奇古怪的道具

在某些副本或野外玩家可以取得一些比较有趣的道具，比如可以轻易把小怪炸死的炸弹，范围攻击的喷火器，单体伤害超强的狙击枪等。



■以操作为主的战斗系统



■见招拆招的战斗方式



■稀奇古怪的道具

8.配合度极高的合击技系统

由于《剑灵》里没有治疗职业，所以玩家间的配合显得相当的重要。想要顺利通关副本就不得不提一下合击技了。《剑灵》里的Boss大都对异常状态有抗性，不会受到眩晕，倒地等状态的影响，而对Boss进行异常状态的攻击会出现残影，在残影消失前再次使用相同属性的异常状态攻击Boss则会进入异常状态。

极致华丽视听表现 感受《剑灵》艺术之美

《剑灵》由NCSoft公司历时5年研发，国际著名画师金亨泰担任美术总监，力求游戏无论从各个角度都能做到极致华丽的视觉表现。其人物角色的招式都有自身的武术特色，但又打破传统网游单一职业角色的枯燥玩法，使得游戏过程更充满乐趣与挑战。《剑灵》之所以与众不同，很大程度上得益于金亨泰对美术方面苛刻的追求，他曾在一次演讲中讲述自己的创作理念是"游戏无论从各个角度都必须要做到极致华丽的视觉表现"，在动作的设计上，金亨泰给予了极高的标准要求，用他本人的话来说，就是"《剑灵》的人物动画数量要超过同类游戏的三倍以上"，因此玩家才能感受到游戏如此流畅的战斗和华丽的特效。

《剑灵》中的服装设计常用多样的装饰追求更完美的细节呈现，而这些装饰让角色更加吸引目光、更具有时尚感。过去的MMORPG角色设计，是以平面设定的思考方式进行，以作为3D建模的参考。然而在这样的设计流程下，设计者将难以预期最后3D模型所呈现的实际样貌。这种方法虽然看似一种"保险牌"，但却往往容易使最终完成的实际3D模型相形见绌于它们的原始平面设计，并且若一旦中途发现了3D制作的问题时，则有难以短时间修正调整的潜在风险。因此，《剑灵》勇敢地采用了崭新的设计方式，在3D制作的过程中，直接在模型上进行服装的裁切与衣料模拟，因此更能够忠实地保留设计的美感与品质。此外，利用独到的成像演算与完美的自然光技术，角色就这样栩栩如生地仿若沐浴于真实的阳光之下。如此"梦幻级"的完美角色设计，将会在研发团队呕心沥血、重复建模达100次以上之后，最终脱颖而出。

在视觉的激励渲染打造之外，音效听觉上，为了表现出符合《剑灵》古典东方世界观，《剑灵》开发团队特别邀请了著名的日本音乐大师岩代太郎作为《剑灵》整体音乐监督，岩代太郎曾经主持过多部国际级电影大作的音乐监督，其中以吴宇森导演的《赤壁》系列为广大影迷所熟知。《剑灵》的音乐堪称近几年ACG音乐中不可多得的杰作，岩代太郎所打造的这些曲子，即便是拿到严肃音乐领域也是相当值得肯定的存在。

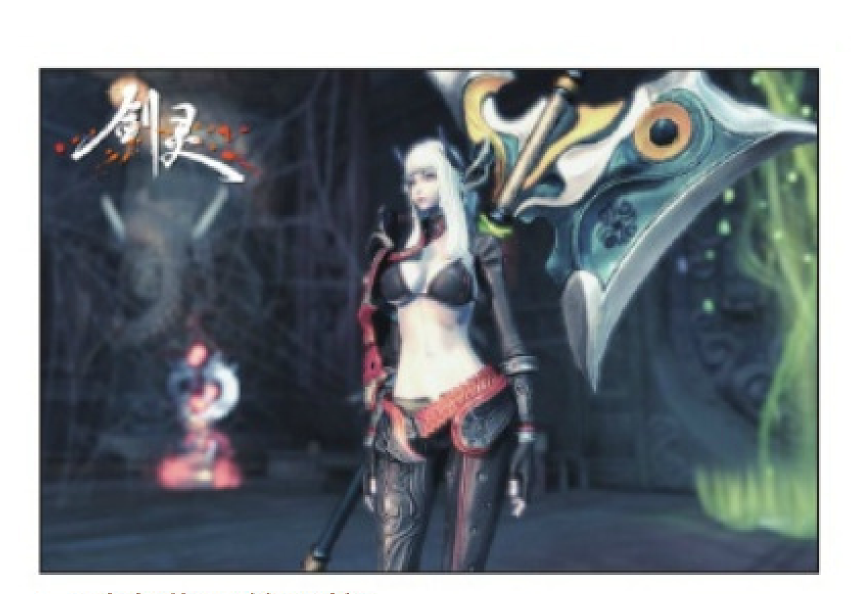
而在《剑灵》宣布不删档测试的同时，官方也公布了与韩国时尚天团少女时代接洽代言《剑灵》的消息。据悉，少女时代已和腾讯游戏确定代言意向，少女时代将以游戏代言人的身份与腾讯游戏合作，出任《剑灵》游戏代言人，作为最为炙手可热的韩国人气天团的加入，相信这也将再次掀起时尚热潮。

结束语：

《剑灵》中的衣服、时装不是装备，职业设置平均，没有坦克和奶妈，很多玩家对游戏的第一直观感受就是一个词——格斗。这种职业设置正是挑战目前传统MMORPG的坦克、奶妈、DPS细分化。另外，游戏对于武侠、江湖的概念比较明确，也是区别于传统韩国幻想类网游的一大特色。虚幻3引擎让游戏画面表现完美，也是玩家津津乐道的话题。

从某种意义上来说《剑灵》突破了传统MMORPG游戏的设计理念，着重塑造灵动性感、各具特色的人物造型，独特的中国水墨场景，以及精致唯美的古典建筑，致力于为玩家带来一款完全突破的游戏，无论是游戏的剧情、画面、玩法，都力求让玩家有突破性的体验。而这种突破正是把想象力化为了现实。

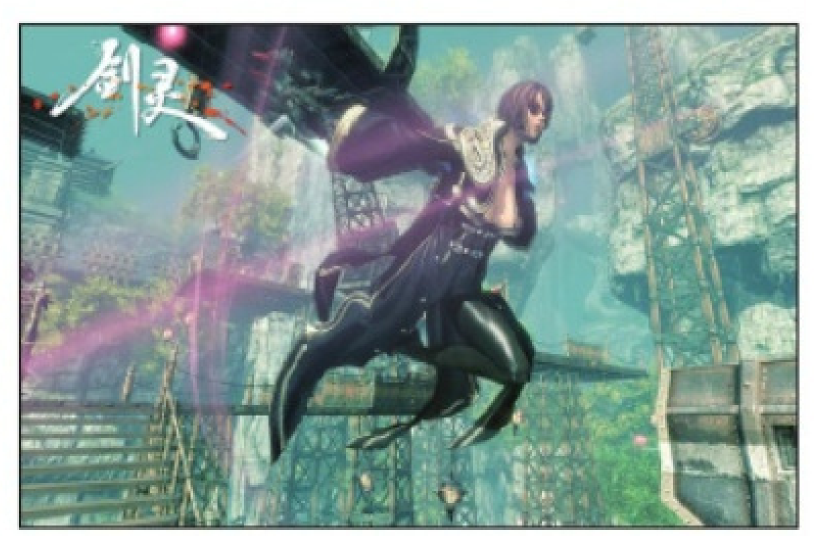
《剑灵》的到来将如何重新定义端游格局？我们拭目以待。P



■时尚华丽的服饰



■超人气组合少女时代



■美感十足的轻功

头牌新闻

游戏机禁令或松动，相关企业争相入驻上海自贸区

■本刊记者 monitor

9月29日，中国（上海）自由贸易试验区举行挂牌仪式，国家多家部门有关负责人出席仪式。根据国务院相关文件显示，新成立的自贸区将面向信息传输、软件和信息技术服务业开放。这一系列的措施或许意味着在中国实施了长达13年的游戏机禁令开始松动。



游戏机禁令的松动对国内外游戏企业都是利好消息，除了促使网游企业股价大涨之外，还吸引了多家游戏企业积极入驻自贸区。在本次挂牌仪式上，作为互联网企业和民营高科技企业的唯一代表，盛大首批获得自贸区营业执照，并在仪式上率先被授证，成为首批入驻自贸区的企业之一。

新成立的上海盛大国际贸易有限公司由母公司盛大网络100%控股。盛大在自贸区有深入的考虑和计划。一是筹备设立盛大金融服务公司；二是基于下属的不动产投资企业盛大天地积极探讨发行真正意义上第一支REITs（房地产信托基金）的可能性。总体上说，盛大在自贸区成立的新公司更多在资本运作层面，与游戏业务关系还不大。

与盛大同期首批入驻的上海百家合信息技术发展有限公司则由百视通与微软合资成立。百视通看中微软的家庭游戏机产品，而微软碍于中国政策相关限制，其游戏机业务无法进入中国市场，与持有电视内容牌照的百视通合作，本意是规避政策风险。此次上海自贸区的设立无疑让双方的合作步伐迅速加快。现在新公司希望有关方案的细节能够早日落实，以便具体工作能够早日展开。相信随着微软作为排头兵，索尼、任天堂等企业都会密切关注上海自贸区的政策，中国游戏市场在未来也许将迎来新的格局。P

晶合热点

CocoaChina开发者大会在京召开



2013年（秋季）CocoaChina开发者大会于9月27日在北京国家会议中心召开。大会主题为“Together We Create”（我们一起创造），旨在联合移动互联网行业所有开发者，一起创建全球开发者的健康生态圈。与会嘉宾通过现场分享开发经验、提供权威数据、预测发展趋势等方式深入探讨移动游戏跨平台的产品与市场。包括触控科技CEO陈昊芝在内的多名业内人士发表了主题演讲。大会现场还举办了“星计划”——手游创新大赛颁奖典礼。

任天堂前社长山内溥去世



任天堂前社长山内溥于2013年9月19日去世，享年85岁。山内溥是任天堂创始人兼第一代社长山内房治郎的曾孙。1949年，22岁的山内溥正式成为任天堂的第3任社长。他管理任天堂长达50年之久，在业内以言语犀利、行事强硬和固执著称。在他的铁腕领导下，任天堂这家以制作花牌起家的百年老店，不仅一手创立红白机时代12年的辉煌，还成为引领游戏界潮流的电玩巨头。

爱拍举办《英雄联盟》超级联赛第三季

APG《英雄联盟》超级联赛由爱拍原创举办。此前的第二赛季共迎来288支国内队伍参赛，经过两个多月的激烈角逐，LGD最终击败Rstars获得第二赛季的总冠军。AG时空等职业队伍的表现给观众们留下了深刻的印象。众多非职业队伍也在比赛过程中得到了锻炼，并通过网络直播展现了自己。今秋第三赛季最多支持512支队伍报名参赛，冠军拥有25000元人民币奖金。联赛不设报名门槛，玩家可以借此与全国各地的选手切磋交流。在第三赛季中，爱拍原创与多家网络直播频道合作，打造覆盖面广泛的直播平台。



“暗黑3”将于明年关闭拍卖行系统

随着《暗黑破坏神3》资料片“夺魂之镰”在科隆游戏展上正式公开，有关拍卖行的去留再度成为关注焦点。9月底，暴雪“暗黑3”官方首页更新了一篇公告，称为了迎接“夺魂之镰”资料片的loot2.0系统，拍卖行将于2014年3月18日正式关闭，目前官方已开始着手拍卖行关闭的准备事宜，这也许意味着暴雪“微交易收费模式”试验的最终破产。

头牌新闻

争夺客厅主导，Valve公布Steam OS进军家庭娱乐业

■本刊记者 monitor



9月，游戏巨头 Valve 进行了一系列发布活动，勾勒出其进军家庭娱乐走向客厅的路线图。9月24日，Valve首先发布其操作系统Steam OS。这款操作系统基于Linux制作，可以安装在任意x86构架的PC上，可以直接在PC上运行，以通过Steam平台运行游戏为核心服务。Valve表示，在Steam OS上，图形处理性能得到了显著提升，他们现在正致力于在系统层面优化音频性能并减少输入延迟。Steam OS的目标是走进客厅，它为客厅娱乐做了许多优化，重新设计了适合在电视上运行的交互系统。除了游戏资源，还有音乐、电视、电影等资源。Steam OS还可以在家庭成员间分享游戏等等。此外Steam OS还能够通过家庭网络以In-home Streaming的方式从一台Windows或Mac系统上读取游戏，这与Nvidia Shield方式有些类似。

Valve的创始人Gabe Newell表示，Linux才是游戏的未来。Valve将会尽全力确保Linux在未来的发展。事实上Steam OS只是Valve的第一步，在公布Steam OS没多久，Valve紧接着公布了它的Steam Machine计划。据Valve网站上公开的一篇新博文表示，Steam Machine原型机将很快送到BETA测试者的手上，硬件采用了Intel处理器和Nvidia显卡。从配置来看，作为一台游戏PC，Steam Machine的配置还是相当扎实的。随后，Valve公布了与原型机配套的设备Steam手柄（Steam Controller）。手柄采用了与目前主流手柄完全不同的设计，除了支持流游戏，也可以代替鼠标和键盘进行PC电脑的操作。

随着软件和硬件相继公布，Valve计划的全貌渐渐浮出水面，未来游戏主机的产业格局，也许不再是索尼与微软之间的战争，战线或将进一步拉长，对玩家来说也将会有更多的选择。P

晶合新作

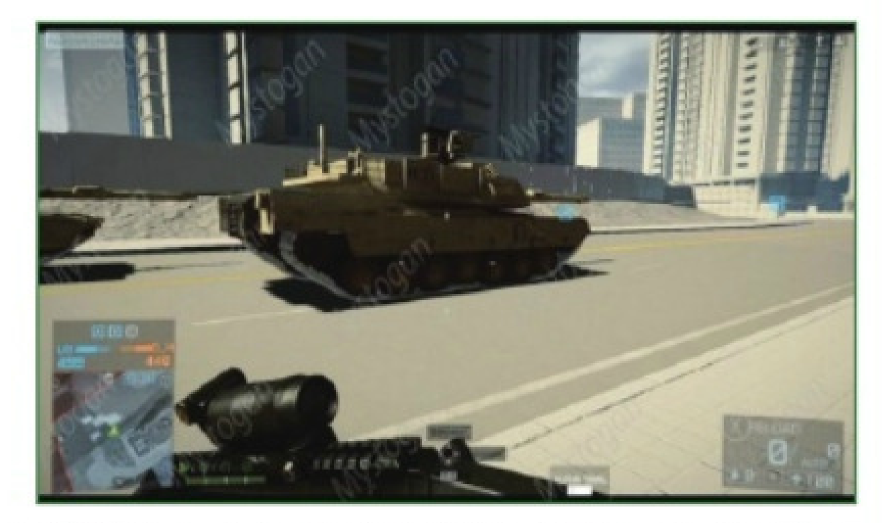
PC版GTA5玩家请愿接近60万

9月底，沙盒游戏代表作《横行霸道5》（GTA5）的主机版上市，3天之内销售额超过10亿美元，首周销量达1750万份。不过游戏的PC版何时上市依然悬而未决。截止游戏发售后一周，请愿网站上显示，希望GTA5登陆PC平台的签名人数已达57万人次，PC玩家的热情可见一斑，而主机平台上GTA Online的推出则让人猜想PC版的GTA5很可能变成一款网游。不过R星官方对PC版相关情况一直都没有表态，PC玩家想要玩到这款大作恐怕还需要继续等待。

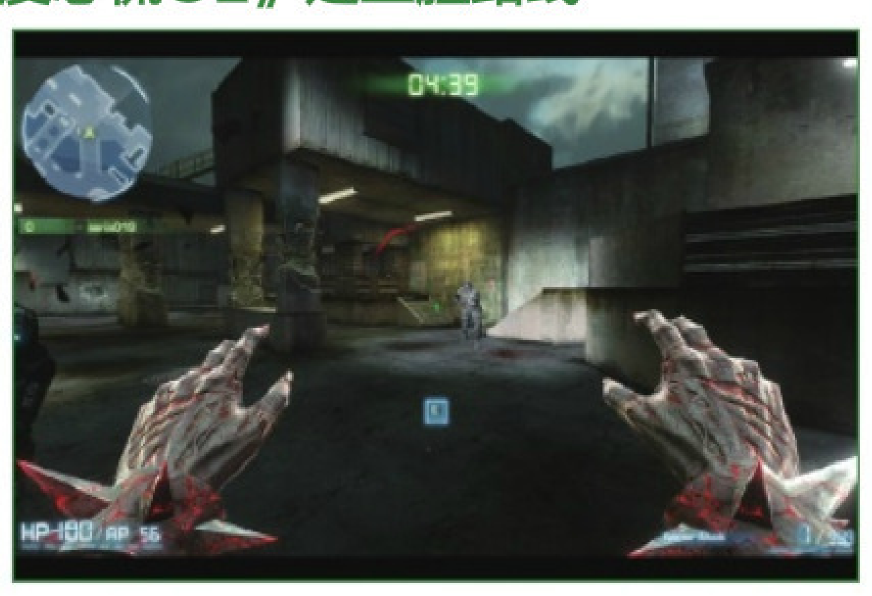


《战地4》10月开启BETA测试

《战地4》BETA测试于10月初正式开启，今年的重头FPS大作由此揭开神秘面纱与玩家见面。BETA测试包含XBOX360和PS3等主机平台以及PC平台。从目前的版本来看，《战地4》的画面可调节度是游戏史上最高的。游戏分辨率可在25%到200%之间调节，最低可输出25×192分辨率的图像。据称，EA打算将此功能延续到其他“寒霜3”引擎的作品上，这将使PC硬件多样性的优点发挥到极致。



韩国网游《极度恐慌OL》走血腥路线



《极度恐慌OL》是韩国InPlay以经典单机游戏《极度恐慌2——起源计划》为基础开发的一款恐怖FPS类网游，游戏最大特点是血腥暴力的画面，迸发的鲜血和炸开的肉块随处可见。但与其它射击类游戏不同的是，本作更加强调物理攻击效果，打击会非常有质感。游戏于9月底在北美封测，接下来将陆续在欧洲、南美洲和亚洲开测。希望暴力血腥不只是游戏的一个噱头，而成为游戏的真正特色。

晶合快评

当Game Over之后

■晶合实验室 一丝blue

今年中秋国庆期间，趁放假的时间通关了《无主之地2》。说来这款去年底推出的游戏也不算新作，不过鉴于此类游戏总是会出一大堆DLC，所以我常常习惯等一段时间后再玩，这样不但会有比较稳定的硬盘版，而且能够省去升级与整合DLC的麻烦，另外也能找到比较靠谱的汉化补丁。不管是汉化还是别的，时间和质量往往无法成正比，现在新作游戏推出之后汉化补丁的跟进速度很快，不过一开始总免不了各种各样的问题，冷门游戏如果没人关注往往就不了了之了，不过像《无主之地2》这样的作品总能遇到有爱人士跟进修正，到后来汉化的质量就会好得多，Bug也能减少很多。像《无主之地2》的汉化补丁都更新到了V16.0，汉化补丁的版本号都追上了游戏本身的升级版本号，可见之前出现过多少的问题，经过这么多版本才得以完善。现在这个版本的补丁再配合游戏地图的汉化包，汉化效果的确已经很不错，即使有正式的中文版，能做到的也就这样的程度吧。

《无主之地2》的汉化补丁已经做得十分完善，不过有一个地方却是汉化补丁常常忽略的，那就是游戏通关之后的制作名单（Staff）。实际上对大多数玩家来说，这也的确没必要翻译，游戏通关之后也没有几个人会特意去看这些制作人名单，能记着游戏由Gearbox制作已经算比较有心的玩家了吧。Gearbox在制作人名单中插入了几张图片，能够大略看到主要角色们之后的生活，不过图片都是简笔画而且张数也不多。

我无意间看到，本作在制作人员名单里还夹带了一个制作人员的感谢赠言，虽然其中大部分都是诸如“感谢父母、朋友和粉丝”的3F（Friends、Family、Fans）式留言，但不时也冒出几句吐槽，还看到有人写下“Wo ai ni”这样的中式英语，不由让人猜想那位工作人员有位中国媳妇。从那些简短的感谢留言中，可以感受到团队开发游戏过程中的酸甜苦辣。另外想说的是，现在游戏的制作人员名单越来越长了，《无主之地2》单独一段背景音乐根本不够把名单放完，那几张图片也得重复好几遍。去年通关《幽浮——未知敌人》后遇到的Staff更是长达5分多钟，人家就奉行一行只显示一个人名，哪怕把背景音乐用光也无所谓，大约从一开始就没想过有谁去看吧。

《无主之地2》的结尾Staff附上了一份制作人感言

以前不知道是看哪部电影，两位主角在电影结束播放制作人员名单时在背景里说：“观众们不要现在就散场嘛，看看这些为影片做出贡献的人们吧……”受此影响，后来我通关游戏时都尽量把制作人员名单浏览一遍，也算是对制作者的小小致敬吧。另一方面，就像那部电影里让演员在字幕后面吐槽一样，许多制作小组在游戏结束之后的字幕里也会加入一些小彩蛋，以便吸引玩家或者观众看完字幕。比如不少电影都会在字幕结束后再给观众放一个半分钟的小片段，把观众留到最后。像我比较熟悉的《名侦探柯南》每一部剧场版字幕结束后都会有一个小片段（大部分是毛利小五郎受难）。而在游戏里也一样，像《无主之地2》不就绘制了几幅人物结局图片嘛，早年的街机游戏里更是有许多彩蛋放在游戏结束之后。像大家熟悉的街机版《吞食天地2》，播放制作人名单时背景的配图就是玩家每一关击破关底Boss的截图，结果只要破关玩家基本都会把制作名单看完，当然那时看的并不是哪位大神制作了这款游戏，而是回顾自己直到最后的战斗历程。



苍穹下的一丝 blue 笔尖上的一丝不露

说到三国又想到光荣的历史策略游戏。光荣的游戏总能以细节制胜，哪怕在制作人员名单这样的细节上也都会花心思去做。让我印象最深的是《真三国无双3》的结尾。剧情通关动画过后，最后播放制作人员名单时，背景会随机生成一系列的场景，大多是三国人物们的日常，但人物模型会进行替换，那时每每通关看那个随机生成的动画依然觉得颇有意思，常常不会跳过而把整个字幕看完。可惜后来的无双系列没有继承这样的演出，实在可惜。

仔细想想，在如今这个网游时代，能够让人通关的游戏已经越来越少了。《魔兽世界》《英雄联盟》大家可能玩了很久，但去特意看过制作人员名单的恐怕没几个人。游戏开发人员也不知道该把制作人员名单放在什么地方，只能在目录里列出这一项。不管有没有人看，列出这一项也算是对制作人员的一种尊重，而某些国产网游甚至没有制作人员名单。中国的游戏产业发展了这么多年，小小的Staff细节还有那么多不规范，只能说要走的路还很长。P

漫画作者：suns






日落东京不夜城
——2013东京电玩展记行

■策划 本刊编辑部
■执笔 徐隆 一丝blue 5158






题记

来自33个国家的352家企业带着超过500款游戏参加了2013年的东京电玩展（TGS），这是TGS史上的最大规模。而4天后，超过27万的入场者人数也再次刷新了该展会的记录。与前两年参观者的人数只是小幅上升不同，今年的入场人数骤增了20%，比2012年多了47000多人。尤其是9月21日和22日两天的一般观众日入场人数都超过了10万人。虽然日本游戏市场在最近几年总给人一种走下坡路的感觉，不过这一系列漂亮的数字，还是让我们对日本乃至全球游戏市场的未来发展燃起了新的期待。不过，和过去完全是主机游戏的天下不同，随着PC游戏的复兴，智能手机游戏的崛起以及技术进步造成的游戏开发门槛降低，如今的TGS也呈现出了更多元化的特点。

主机与手机、商业与独立
——穿行在TGS的琳琅展台间

■本刊特约记者 徐隆



TGS的象征：主机游戏

如同说到ChinaJoy就让人想起网游一样（不要说你想起了Showgirl），提到TGS，玩家的第一反应一定是SONY、KONAMI、SquareEnix这些和游戏主机有关的名词。而今年TGS上最大的看点无疑就是次世代游戏主机PS4和XBOX ONE的正式亮相，两台主机都在现场提供了试玩的机会。

索尼电脑娱乐的总裁安德鲁·豪斯（Andrew House）也在会展首日做了本次TGS的基调演讲。在演讲中，他一方面提到了屡次刷新娱乐产业销售记录的《使命召唤》和GTA系列，并以此说明游戏主机并不是一个属于少数人的市场。但同时，他也认为在网络飞速发展、基于网络的社交功能日趋重要的今天，“游戏主机”这样一个称呼已经略显过时，新一代的PS4主机除了要做好本职工作，提供最先进的游戏之外，也应该以成为家庭娱乐的中心为目标，通过网络提供多样化的服务，改变以往主机游戏只是一个人玩的观念，让家庭成员和朋友也能一起娱乐。同时还要在服务中融入社交功能，提供给玩家与他人联络和展示的空间。现在不只是索尼，微软的XBOX系列主机也在做同样的努力，甚至最大的在线游戏平台Steam也在9月底公布了自己的Steam OS系统，以后用户可以摆脱电脑，通过第三方设备，在电视上玩到Steam平台上的游戏。虽然游戏厂商现在还没有涉及到电视、电影等服务，不过可以想象，未来各个软硬件厂商对于电视屏幕的争夺必将更加激烈。

不管厂商会提供多少服务，对于本次TGS到场的观众而言，游戏才是他们最看重的内容。因此，从展会第一天的商业日起，新主机试玩台前就排起了长龙。这次索尼约提供了16款游戏的试玩，笔者为了一睹《杀戮地带——暗影坠落》的风采，几乎排了1个小时的长队，不过，或许是离电视太近，还没能适应电视上映出的锐利画面，试玩就结束了。由于空间太窄，笔者这次试玩不得不在离屏幕三四十厘米的地方对着50多寸的电视操作，让人头晕目眩。整整4天，索尼的展台基本上都处于水泄不通的状态。至于微软的展台，也是人潮涌动，不过相比之下，外国观众似乎要更多一些，XBOX系列在日本的普及之路任重道远。

除了这两家主机厂商外，其他厂家就不太给力了，细数之下也只有SEGA提供了《如龙——维新》（还是现役和次时代双平台）的小黑屋录像，SquareEnix在大屏幕上播放《最终幻想15》的影像而已，看来第三方的次世代主机游戏都尚在开发之中。



本届TGS索尼PS4展台



本届TGS微软XBOX ONE展台


商业日索尼展台的等待区人头攒动


《如龙——维新》小黑屋等待区外的巨大看板


《战地4》展台的士兵Showgirl

除了次世代主机之外，现役主机和掌机的许多游戏也提供了试玩，不过考虑到PS3等主机基本上已经进入更新换代的节奏，大部分大作都已上市，而掌机市场这两年被智能手机严重压制，虽然最近主打Free to Play的BandaiNamco和依靠“轨迹”系列打天下的Falcom等几家公司还是有一些新品展示，但是并没有什么令人惊喜的内容。相比之下，GTA5和以PC版出展的《战地4》展区却几乎一直处于满员状态，一向对欧美游戏不感冒的日本玩家似乎也开始逐渐接受枪车球类游戏了。不过XBOX ONE尚未确定日本版的发售日期，而PS4的发售也还需要一段时间，据称亚洲版会比日版更早发售，看来想要快些体验次世代游戏的日本玩家这次要失望了。

主机游戏：灯火阑珊风光不再

从今年的TGS上可以感受到，新主机的脚步声已经越来越近，从E3的微软主场到TGS的索尼主场，两大主机虽然从性能到价格上斗得不可开交，但其所受的关注早已不比当年。两家主机厂商看似扭打成一团，实际上倒更像是抱团取暖。不管台下观众是多是少，主机大战这台戏还得继续演下去，总比曲终人散要强。



此次TGS上试玩游戏虽多，但显然缺乏夺人眼球的次世代大作问世。KONAMI、SEGA等老牌日本厂商虽然照旧拿出一些新作在新主机上试水，但游戏的完成度普遍不高，试玩也多是工作人员演示甚至只有视频片段。由此可见厂商对新生代主机的热情与重视程度都已不比当年。微软阵营的情况也大同小异。

与日本游戏厂商没有大作的情况相对，反倒是《战地4》、GTA5等传统欧美游戏在TGS上大放光彩，甚至出现了排长龙的情况。联想到去年《使命召唤9》在日本的热卖，可以说日本玩家的口味正在受到世界的影响而悄然改变。然而日本厂商却依然把本国市场当作自己的后花园，认为只有自己的游戏可以满足玩家，显得有些危机意识不足。而如《坦克世界》这样在中国已经流行几年的游戏现在竟能在TGS上大放光彩，是否让日本也体会了一下玩我们玩剩下游戏的感觉？

无论如何，从本届TGS可以看到，下一代主机游戏比拼的已经不再是硬件性能，甚至也不是软件阵容，而是用户忠诚度与网络服务质量。巨头们已经无力再以一己之力划定游戏世界的教皇子午线，游戏主机对第三方厂商的吸引力将取决于用户规模，而基于用户的网络联机等服务则将成为下一代主机成败的生命线。

新鲜血液：手游与网游

即使是被视为电视游戏大本营的日本，手机游戏这两年的发展也不可小觑。GREE虽然在今年第二季度的收入和利润都大幅下降，不过还是摆出了规模可以和索尼、微软匹敌的展台。

索尼除了自己的PS系主机的展台外，也单独开出一块展区展示其XPERIA系列的手机产品，而CAPCOM、SquareEnix等传统游戏厂商也都用大片的展区来展示自家的手机游戏。虽然资深的主机玩家可能对此颇有微词，不过作为企业而言，在变化极快的娱乐产业灵活制定战略，顺应时代潮流，才是唯一的生存之道。其实，一时将重心向手机游戏倾斜也未必是坏事，毕竟开发游戏、尤其是次世代主机是需要巨额资金支持的，能够在人气的手游市场上积累到足够的资金，再将其投入主机游戏的开发，提高游戏质量，这对玩家也是一种负责的态度。比如最近一两年凭借《智龙谜城》横扫日本市场的GungHo这次在TGS上主推的便是经过大幅强化的3DS版的《智龙谜城Z》以及PSV版的《仙境传说奥德赛ACE》，如果没有手机版《智龙谜城》的热销，3DS和PSV用户未必能等来其掌机版的游戏。

另外，今年TGS上还有一款网游以高调的姿态登场夺人耳目。它占据了6号馆很大的一部分空间，人气丝毫不



GREE的展台规模毫不逊色于主机游戏厂商


GungHo展台主打掌机版《智龙谜城Z》



索尼XPERIA展台的初音未来Coser

逊色于旁边的CAPCOM展台，这款游戏就是《坦克世界》。和ChinaJoy上众多Showgirl撑台的《坦克世界》展台不同，TGS主要的舞台属于参加11月日韩对抗赛预选赛的选手们。不过，参展商拉来一辆一比一实装坦克，还与动漫作品《少女与战车》合作进行宣传，想必可以吸引众多日本战车控和死宅的目光吧（注：日语“战车”的中文意思即为坦克）。

除了《坦克世界》的表现赛之外，此次在日本还举行了《英雄联盟》等世界流行竞技游戏的表演赛，越来越多的PC网游正在悄然间进入日本玩家的视野，《坦克世界》日服近日就会开放，《英雄联盟》的日服也不会太远，在网游这个领域，日本厂商似乎再失一城。

手机游戏：绕开App自立门户

与今年的大多数游戏展会一样，本届TGS也难逃手游大潮的冲击，以至次世代主机游戏都被手游夺去了许多光彩。无论是CAPCOM等传统游戏大厂还是GREE等以手游起家的新生代厂商都使出浑身解数。作为掌机游戏的大本营，拥有成熟游戏市场与玩家的日本手游从一开始就呈现出与世界其它地区不同的发展方向，其主要特征就是绕开App。

如果说需要打包下载的App手游是手机上的“客户端游戏”，那么绕开App打开网页直接玩的手游便是手机上的“网页游戏”，日本手游选择的似乎就是后者。这种选择倒不是说基于HTML5的手机网页游戏拥有更多功能优势，而完全是开发商为了适应日本本土市场结构而做出的选择。掌机在日本历史悠久，早已在移动娱乐市场占地为王，无论开发商还是硬件商都不可能短时间内放弃这个成熟的市场。在这样的市场环境下，新生的手游便出现一种“一流手游掌机化、二流手游社交化”的趋势。如今年GungHo在TGS上高调推出掌机版《智龙谜城Z》便是一个证明。这种市场结构导致日本手游开发商从一开始便不注重高素质核心向App手游的开发，与其投入那个力量为苹果做嫁衣裳，不如直接为本国掌机开发游戏。结果留在日本手游市场上的便是大量围绕社交功能的手机网页游戏。

另一个方面，从日本运营商的角度来说它们也更欢迎没有App的手机网页游戏。首先，没有App就可以摆脱苹果和安卓的层层限制，以自己的方式圈用户。各日式厂商的做法思路就如同腾讯在微信中插入手机网页小游戏一样，直接与用户沟通互动。其次，没有App更容易让用户在不同的游戏之间流动，由于日式手游特别强调收集与交换，用户只有流动起来才能产出效益，这与国内手游想尽办法要把用户圈在自己游戏里的理念正好相反。

作为一个传统的游戏展会，今年TGS纵使手游高调出展大显身手，但依然被主流目光当作一个好运的暴发户一般看待。被掌机招安成了日本手游开发者的终极目标，这到底会使日本手游继续前进，还是会让它走向封闭，现在尚不得而知。



掌机版《智龙谜城Z》

遗憾的是，在今年的TGS上，即使是网游领域也很难看到中国厂商的身影。中国游戏产业规模虽然已经超过日本，但厂商的研发实力、游戏的创意与吸引力等方面，看来还有待加强。希望明年能有具备实力的厂商来到TGS的舞台上展示自己的游戏。

TGS新设学校展区独立游戏

随着网络的日益发达，对于很多玩家而言，即使不来TGS现场，只要在网上刷刷论坛，也不会错过任何消息。但是也有一些内容，因为并不引人注目，在网络上曝光的几率就相对较低。在最近几年的TGS上，都会有一块专门的区域提供给各个学校，供学生来展示其作品，虽然这些作品可能和游戏大厂还有差距。不过每年都有专门的展区，让那些手法尚不娴熟的学生有展示其才艺的机会，从而吸引更多的年轻人对这个行业产生兴趣，这对整个产业的发展很有裨益，很值得国内游戏动漫展会参考。

随着技术的进步、引擎的成熟，游戏制作门槛正在日益降低，这也使更多的独立开发者进入游戏行业。因此除学生展区之外，今年的TGS也首次提供了独立游戏开发者参展的独立游戏展示区（Indiegame-fest）。和主流开发商的游戏有越来越华丽的画面不同，限于人力和资金，独立游戏开发者的游戏大多更看重创意，主流平台也是手机和PC。不过，独立游戏展区在一般观众日开始后就被移到别馆，和家庭娱乐区以及Cosplay区放在一起。从这点来看，独立游戏开发者还没有得到与专业厂商完全平等的待遇，应该说独立游戏依然任重道远。

展会游戏：登堂入室需时日



国内玩家熟悉的“东方”系列、《洞窟物语》等作品都参加了TGS的独立游戏展出

独立游戏在日本早已存在多年，不过在更多的时候粉丝们称之为“同人游戏”。由于任天堂早年以权利金的方式制定了日本游戏产业的“游戏规则”，那些品质不符合开发商要求的游戏就统统被扫入PC平台，珠玉与泥沙俱下的纵横交流渐渐孕育出日本独特的同人游戏文化，并借助各式各样的同人展找到传播途径，发展壮大。同人游戏从早年被主流厂商弃置不管任其自生自灭，到后来成为PSP等掌机游戏创意的重要来源，以至于在今年作为一支独立的力量登上TGS这样商业展会的舞台，可谓是无心插柳柳成荫，成了日本游戏产业发展至今的一个意外收获。今年TGS入场观众人次明显增加，同人游戏展区功不可没。

不过从今年TGS对独立游戏展区的态度来看，同人游戏要继续发展依然任重道远。其中最主要的问题在于同人游戏题材往往需要借助于版权产品，而众多版权分别掌握在不同的厂商手里，很难统一协调灵活运用。版权圈地运动在日本一直控得轰轰烈烈，厂商不可能将费尽心血争取来的版权拱手让给同人游戏。包括CAPCOM、SEGA、BandaiNamco在内的多家厂商在今年都制作了许多受欢迎的IP游戏（拥有知识产权的游戏，IP是知识产权Intellectual Property的缩写），但游戏开发厂商没有办法绕过版权所有者擅自提供游戏试玩等内容，所以无法将游戏带到TGS的展台上。这些正规的商业游戏在TGS上都难以展出，更何况同人游戏。

诚然，版权保护最大限度地保护了创造者的利益，但水至清则无鱼，同人游戏的风生水起或许正从一个侧面提醒日本厂商，也许是时候重新制订游戏规则，否则创意不存，利润也便无从谈起。



索尼掌机受到手机的强烈冲击，冲击不但来自外部，同时也来自索尼自身的手机事业部



动漫角色大乱斗的游戏总不会缺席，深受日本玩家欢迎



本届TGS特设的学校展区为游戏发展积累后备力量



首次设置的独立游戏展区吸引了许多年轻玩家驻足

一抹亮色：Showgirl

既然是展会，就肯定少不了Showgirl的身影。不过鉴于笔者大多数时间都被游戏所吸引，所以对Showgirl有所怠慢。和ChinaJoy上的Showgirl不同，TGS上的Showgirl更像是专业的展示人员，很多人在拍照时也不忘拿上宣传的产品，可谓敬业。不过厂商在选人外表上就没有ChinaJoy那么精挑细选，所以光是看照片比拼Showgirl的话，国人是绝对不落下风的。另外日本也与时俱进，今年TGS上第一次设置了少女游戏展区，有厂商别出心裁请来了两位“男神”，导致TGS上出现了难得一见的清一色女性排队的场面。这点倒是与今年ChinaJoy的Showboy遥相呼应了。



TGS少女游戏展区的“男神”之一

更多玩家与更多关注

■中村彰宪（立命馆大学映像学部副学部长）

今年有27万人参加了东京电玩展。这一人数是历年来最多的，考虑到商业日的人数和往年基本持平，可以认为这项展会对于一般观众变得更有吸引力了。最近几年会展的注目点多集中在社交游戏或者会场上的特典这些方面，而今年的关注点无疑是次世代主机PS4和XBOX ONE的实物展出，以及众多可以实际试玩的次世代游戏吧。

在社交游戏这方面，有很多游戏性很高的新作发表，比如GungHo的Divine Gate，而且在智能手机上大获成功的《智龙谜城》在掌机上推出新作也引起了很大的话题。

另一方面，今年独立游戏大会虽然才是第一次举办，不过由于在Kickstarter平台上成功募集到超过2亿日元的稻船敬二的加入也显得热闹非凡。

新主机的出展，话题游戏的发表，从这些活动中可以在某种程度上窥探到未来日本游戏产业的发展方向，有如此多的人参加这次展会也在情理之中吧。



GungHo的新作Divine Gate

后记

在短短两个月的时间里，笔者先后参加了ChinaJoy和TGS两个展会，如果不考虑会场排队秩序和清洁程度的话，对于笔者自身的感受而言，其实两个展会的差距并不大。一方面是因为ChinaJoy上关注游戏本身的内容增加，让人不再觉得那是一场纯粹的Showgirl展会。另一方面，TGS上很多厂商将重心转向手机游戏，对于关注主机的玩家而言，总觉得有些怅然若失。如今很多游戏的视频立刻就会传到网上，越来越多的游戏都会推出试玩版，也让人觉得并不是非要去会场才能获得有价值的消息。这或许是一种科技进步带来的遗憾吧，去现场更多的是一种气氛的体验。

无论如何，今天的TGS在此告一段落。在国内，随着上海自由贸易区的建立，或许我们很快就可以在ChinaJoy上看到最新主机游戏的身影。在本届TGS商业日举行的亚洲游戏论坛上，来自东南亚和韩国的企业家们都谈到了中国市场的重要性，不过与会者也提到由于政策等原因，其它国家和地区的厂商很难在中国市场获得成功，不知道上海自由贸易区的建立能否使这种情况有所改善。无论如何，打开国门对国内厂商开拓视野，增强竞争力也是有好处的。

在日本，随着次世代主机发售的临近，第三方厂商的主机游戏开发也会正式进入轨道，在TGS 2014上，我们肯定能看到更多更精彩的主机游戏。而且，随着手机设备硬件能力的增强以及各种外接手柄的推出，手机游戏无论在视觉体验上还是操作体验上都会有突飞猛进的发展。索尼电脑娱乐的总裁安德鲁豪斯在主题演讲中提到，未来索尼一方面会提供更多的3A级作品，另一方面也会全力支持独立游戏，因此除了几乎必然会到来的《使命召唤10》这样的大作之外，我们也可以期待充满各种奇思妙想的独立游戏制作人为我们带来更多的惊喜。

冥冥之中一切皆有定数，今年恰逢红白机发售30周年，而当年任天堂的老大山内溥也恰巧在TGS的首日去世，任天堂最近的日子过得不太舒坦，而由任天堂所创造出的日本主机游戏市场也被新兴的手游市场抢去了风头，会场里的一块“游戏历史博物馆”的展板不禁让人感叹，日本游戏的一个轮回结束了，而下一个轮回的开始，还在晨风朝云之中。P

从一个天堂走向另一个天堂
——山内溥的离世与日本游戏的灵魂

■深圳 5158



2013年9月19日，2013东京电玩展（TGS）首日，让整个游戏行业为之震动的新闻却来自远在幕张场馆千里之外的京都。执掌任天堂半个多世纪的老社长山内溥，走完了他不平凡的85年人生。

遥想TGS主办方CESA创立之时隐含目的便是对抗当年如日中天、高压统治游戏产业的任天堂，时代更迭至今日，任天堂仍无意加入CESA，除2007年外都不曾参展TGS。亲手缔造现代游戏产业根基的山内溥一生以倔强著称，对敌对友的强硬程度都令人敬畏，在离开这个世界的最后时刻，依然没有放过夺走TGS的关注度让老对手“颜面无光”的良机，不禁让人感慨“成事在天”一词到底有多眷顾这位老人。



今年是红白机30周年，不知不觉游戏产业已经走过了这么长的年份



宫本茂创造了《超级马里奥》等脍炙人口的游戏

用一生守卫娱乐产业的真理

任天堂百余年的基业都建立在娱乐产业上，花札、扑克、玩具、街机、掌机、家用机……但凡任天堂做出过成绩的业务全部都与“娱乐”二字密不可分，我们没有任何证明能说明山内溥是一个爱着电子游戏的人，这个不拘言笑、要求苛刻的人似乎跟娱乐产业格格不入，但却在那张令人畏惧的严肃面孔下隐藏着一颗对娱乐产品深刻把握的心。

在山内溥眼中并不存在对电子游戏业务的偏爱，这或许是任天堂中兴大业得以实现的根本。铸就这一国际大型企业的根基业务当年也只是会社艰苦经营难以为继时尝试的多个业务之一，公司只是照抄别人的成功游戏勉强维生。但不管是启用横井军平还是宫本茂，不管是逼迫上村雅之以极低价格设计FC还是强令今西宏史回收全部问题机器蒙受巨大损失，山内溥所坚持并且绝不动摇的一点便是“让用户获得快乐”这一信条。他可以在不起眼甚至有些怪异的横井、宫本身上看到那种一生追求快乐、传递快乐的恒久品质，在面对会社生死抉择时也可以坚持不让用户的快乐受损这一准则。

“游戏的本质就是好玩。”这是一句简单到无法再简单的关于游戏的真理，其实也是其它娱乐形式的本质，不好玩的娱乐手段是不会有用户买账的。“性能再优异的硬件设备如果没有有趣的游戏软件支持那无疑形同废铁，游戏不是生活必需品，消费者一旦觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃，我们应该随时存在危机感。”山内溥这句名言，同样可以套用到其他娱乐产品上。任天堂百余年的产业都建立在娱乐产业之上，山内溥也在他几十年来经手的数十种业务中领悟和贯彻这一简单但却致命的要义。

坚持游戏本质的行业领导者

游戏是一个传递快乐的行业，山内溥领导下的任天堂也在50多年来致力于通过快乐的员工对快乐的不懈追求，将快乐传递给玩家。“可以让所有人都喜欢的游戏”这一策略，让任天堂的主力作品几乎没有特定地域文化隔阂、能够被全世界各年龄层玩家所接受，最终市场也给予任天堂充分的回报。20年前任天堂游戏帝国逐步崩塌、陷入黑暗期，恰也是因为山内溥被胜利冲昏头脑，背离了自己此前屡屡教育手下的信条，犯

了自己以前所总结的错误。

2002年山内溥果断废弃家族企业模式，将自己娱乐产业浮沉50年的经营哲学传递于亲自选定的继任者岩田聪，此后任天堂的软件、硬件策略在继任者岩田聪的带领下，迅速扭转了过去几年的错误，将任天堂重新带回追求好玩的娱乐本质经营道路之上。

通过对游戏本质的充分把握，山内溥的用人策略注定了任天堂的游戏优势。纵使几乎不参加TGS，但每年在TGS上公布的日本游戏大赏的名单上，任天堂的身影总会出现在赢家的队列中。今年的日本游戏大赏被3DS上的《来吧！动物之森》夺走，优秀赏也有3款游戏归属于任天堂本社，全部获奖名单中更是有9个属于任天堂的家用机/掌机平台。

从不亲自过问游戏开发具体事务、只在关键产品的重要决策上拍板的山内溥，在用人和制度两方面贯彻着“游戏的本质就是好玩”这一理念，以经营者的姿态确保任天堂在游戏品质和受欢迎程度上的巨大优势——长期以来，公司每年营收大约相当于同年日本游戏产业规模1.5倍的庞大数字。

山内溥不仅仅是任天堂的领导者，在很长一段时间里，他也是整个日本游戏产业的领导者，受推崇也好，受责难也好，他的一生都被紧紧绑定在了游戏产品控制制度之上，好玩这一本质人尽皆知，但像他这般自己坚持也严格要求别人坚持的人，却少之又少。

我们的时代因他而变

“谋事在人，成事在天。”这是任天堂会社名称的含义，也是山内溥一生的写照。他不会想到当年招入横井军平和宫本茂可以让这两个小伙子日后为全世界所尊敬；也自然不会想到他在年过半百之时，率领几近穷途末路的任天堂杀入游戏市场会让一个濒临倒闭的小会社成为傲视全球的大型游戏跨国公司。他与保守、苛刻、顽固这样的词相伴终生，但却在用他的倔强坚持一个又一个荒唐、疯狂的决定创造崭新的历史，让整个世界为之改变，更被很多因此而走上游戏道路的从业者视为慈父。山内溥一生都在坚持把自己认为正确的事情贯彻到底，剩下的都交给上天来判决。纵使他执掌任天堂50多年来犯过的错误不在少数，但上苍却也因为那几次英明的决断给予他一个游戏帝国。

如果山内溥没有在雅达利休克让北美市场崩溃的时候一举重建游戏市场规则，如今的玩家和从业者到底是怎样一种状态，当代游戏市场是否存在都是难以预料的。他提出的“收集、养成、交换、追加”游戏四要素不仅在过去20年被全球市场所验证，如今日本市场繁盛异常的手机游戏仍在证明其超越时代的巨大价值。山内溥掀开了日本厂商统治全球游戏市场长达20年的篇章，而在他卸任社长的时候，恰也是日本人逐步交出控制权的变革期。

有趣的是，我们的生活轨迹虽因他而改变，但山内溥老先生在游戏行业的毕生成就都来自于对时代潮流的顺应，他既不想颠覆时代也不想去教育用户，所做的仅仅只是用京都老铺的眼光把握全世界玩家到底需要什么。当日本市场跌落低谷、各厂商惨淡经营的时候，任天堂这个看起来最传统的日本厂商，却依靠最没有日本文化特性的游戏被全世界玩家厚爱至今。这份恒久财富的源泉，便是山内溥那简朴的经营理念所赋予的对快乐的单纯追求，而不会停步的游戏产业，也依然会沿着快乐的本质继续走下去。这或许是对今年TGS最好的一个补充。P


对任天堂今年新推出的2DS，不知道山内老爷子怎么看？



在山内溥之后，岩田聪（左1）成为任天堂新的领路人



面对新时代的新挑战，岩田聪坚持任天堂只为自家硬件做游戏


任天堂为我们带来了许多无可替代的回忆



《来吧！动物之森》成为本届TGS游戏大奖的得主，任天堂游戏拿奖拿到手软

怀揣梦想的探索者

《御天降魔传》幕后探班

■天津 半神巫妖

在这个刚刚过去的暑假里，《古剑奇谭2》与《轩辕剑6》为我们带来了一场国产游戏的盛宴，期间有诸多玩家为之欢呼雀跃，也有一些人再次表示了自己对国产游戏的“恨其不争”。在笔者看来，“双剑”齐发尤其是《古剑奇谭2》创下的不俗销量，对我们国产单机游戏的发展无疑是意义深远的。在这个网游、手游铺天盖地的年代里，证明了还是有那么一批玩家，永远保持着自己对国产单机游戏的热爱；在这个国外优秀单机大作开始进入中国市场的今天，证明了中国传统文化在玩家心中仍旧有着不可替代的地位。

当然，中国古代传统文化与“三剑”十几年积累下的人气并不应该是国产游戏开发者们高枕无忧、止步不前的理由，且不说随着科技的发展而带来的技术方面的一日千里，就说传统国产游戏最常见的RPG这一类型，也随着时代车轮的滚滚潜行而显出了疲态。许多玩家不是对国产单机游戏总是角色扮演加回合制战斗提出了质疑吗？根据笔者的调查显示，提出质疑的玩家在几年前是很小众的，在2000年到2010年的这十年间，玩家心中默认了国产单机游戏就



▲掌控游戏引擎的熟练度决定了游戏的画面

是回合制角色扮演这一定义。其中原因一是在上世纪九十年代国产游戏中的即时战略游戏、模拟类游戏等非RPG游戏已经随着世界大趋势而没落，二是国产单机角色扮演游戏在这个时间段里做的确实好，无论是游戏引擎还是美工设计与国外角色扮演游戏差距并不十分明显。但是到了2010年左右，《上古卷轴5》《龙世纪》《辐射3》以及《质量效应》等欧美角色扮演游戏的崛起，让中国玩家瞬间发现了国产游戏的不足。尤其是角色扮演这一游戏类型本身的发展：《质量效应》采取了电影化镜头的处理方式、《上古卷轴》与《辐射》则将高自由度沙盘游戏做到了极致、《龙世纪》告诉了玩家什么叫做多线性的剧情。而反观我们的国产角色扮演游戏呢？还停留在大量对话加男女恋情加回合战斗的上世纪九十年代风格，这无疑会让玩家感到不满。至于战斗系统，回合制已经是欧美角色扮演游戏十年前（主流游戏中，2003年的《灰鹰：邪恶元素之殿》为最近一款采取回合制战斗的欧美RPG）就不再采用的战斗方式了。十年未作改变的国产游戏从业者们也深知这一点颇为棘手，于是我们看到了《古剑奇谭2》的即时战斗，也确实应该为国产单机游戏顺应潮流而迈出的这一步而喝彩。

不过，如此这般的改良并不表示国产单机游戏就从此走上了蓬勃发展之路，在笔者看来，国产游戏界仍旧欠缺一个类似上世纪九十年代的多元化市场，玩家不仅需要传统角色扮演游戏，也同样需要第一人称射击游戏、动作游戏以及模拟游戏等等。《光荣使命》、《雨血》等国家、原创游戏让我们看到了国产游戏在类型上的突破，而近期一款叫做《御天降魔传》的国产动作游戏突然发布了试玩版，则又让我们对国产单机游戏的发展进入了一个新阶段而激动不已。与南京军区主持制作的半军用游戏《光荣使命》以及民间原创的《雨血》不同，《御天降魔传》是实打实由一家名为天津艺龙网络科技有限公司的游戏公司开发的单机游戏，这说明还是有人愿意制作非角色扮演的单机游戏的。在这个“三剑”一统天下的年代里，笔者突然有一种感觉，那就是《御天降魔传》的开发者一定是一群怀揣着梦想的探索者，而无论游戏最终获得如何的成绩，他们的勇气都将在中国单机游戏发展史上留下重重的一笔。

于是，在一个秋高气爽的下午，笔者来到了位于天津河西区会展中心的天津艺龙网络科技有限公司，试图通过探班《御天降魔传》的幕后制作工作来更深入地了解他们。

一进入天津艺龙的工作室，迎面扑来的就是一股青春的气息，正在热火朝天工作的20多名员工纷纷起身向我问好，而他们的年龄目测都在30岁以下。经过我与天津艺龙主创的交谈后，我感到他们其实和笔者一样，都是最为普通的玩家，也是玩着《仙剑奇侠传》《暗黑破坏神》以及《鬼泣》长大的，闲暇之时几个人也会轮流对打《实况足球》。也许，正是这种“不高高在上”的普通人视角，才会让他们更加了解国内玩家到底想要什么。

就在笔者即将对工作室进行采访的时候，大厅里一面黑色幕布一样装置引起了我的兴趣，经过询问，它竟然是一套动作捕捉系统！实话实说，它确实引起了我的好奇心。并且，在专业人士穿上那套我在好莱坞电影花絮中经常看到的动作捕捉“服装”之后，我才得知，《御天降魔传》的剧情CG就是由这套动作捕捉系统制作出来的，怪不得《御天降魔传》与其他游戏站桩式的剧情CG不同，人物肢体动作如此丰富呢，原来正是拜这套昂贵的动作捕捉系统所赐。

在一上来就被小小的震撼了一下之后，笔者开始了对天津艺龙网络科技有限公司总经理以及《御天降魔传》主创们的采访。


▲《御天降魔传》部分主创人员合影，可以看出他们和我们一样，都是普通的年轻人、玩家


▲工作室里摆放着的晾衣架，试玩版发布的那几日，很多主创人员都选择了住在公司


▲和国外的知名游戏公司一样，天津艺龙的墙壁上也挂满了原始设计图


▲很多人对主角过于西化、日化的形象提出批评，这一点在正式版中也许会有改进


▲重点NPC的建模将会在正式版中有所提升

问： 在当前这个以网游、手游为主流的市场情况下，为什么会想到制作一款国产单机游戏？

天津艺龙总经理答： 第一，我本身是一个单机粉丝，体验过几乎所有的国产单机和大部分国外单机。一直梦想着能够制作属于国人，属于自己的单机游戏。第二，就我们团队目前技术而言，更适合单机，单机需要的人力和财力不及网游，但需要很好的表现能力。我们的目标是将产品移植到包括PC、ios、手机等多平台上，因此在引擎上选择了兼容性更好的Unity。第三，我看好国内将来的单机市场，国家对新兴产业的扶持和保护越来越强，玩家的正版意识越来越高，现如今页游手游代替端游慢慢成为主导，而页游手游的表现能力上升空间有限，一些玩家还是会把兴趣点集中到表现能力强的单机上来。

问： 国产单机游戏大多以RPG为主，比如传统国产三剑，"御天"为什么会选择另辟蹊径做一款ACT？

天津艺龙总经理答： 我本身是一个骨灰级游戏玩家，并差点成为电子竞技职业选手，所以对游戏的理解更加深刻些。国产单机目前主要以剧情主导游戏，"三剑"便是很好的例子，我曾经为故事中的无数个瞬间感动，流泪，可以说剧情方面"三剑"已经达到了极致。但战斗方面，除《古剑奇谭2》外，普遍采用回合制。相对而言，这是国产单机游戏的一大软肋，本人偏爱即时战斗，希望出现既有爽快的战斗，又有丰富剧情的一款游戏，战斗是游戏的骨头，剧情是游戏的肉体，缺一不可，做一款具有"中国特色"的act游戏，满足剧情玩家和格斗玩家的双重需求是一件相当有挑战、有意思的事情！

问： 国产单机游戏中，哪些游戏给了你们启示？你们最喜欢的国产单机有哪些？

天津艺龙总经理、主程序李驰程答： 剧情方面，《仙剑奇侠传》《古剑奇谭》《轩辕剑》系列都给我们留下了深刻的启示和回忆，他们拥有完善的剧情，庞大的世界观，甚至已经形成了自己独特的文化。在这方面很多网游页游手游也在借鉴学习他们的成果。可以说这些优秀作品已经成为了国产游戏的标志，所作出的贡献是不可替代的。

再说战斗方面，《流星蝴蝶剑》是比较早的动作游戏，它让玩家知道了原来冷兵器也可以像CS一样对战，在十几年前开发一款冷兵器的3D动作游戏，是一件相当不容易的事情，并且现在还有很多游戏在学习"流星"的某些机制。还有《风卷残云》，他们将《拳皇》式的格斗与3D游戏结合在一起，打击感，战斗流畅性都十分地到位，简洁但很精致，是一款优秀的动作游戏。

问： 与日式ACT、欧美ACT相比，你认为国产ACT需要在哪方面有所提升？

主策划王冠答： 这几年接触最多的就是日式ACT，例如《鬼泣》《忍者龙剑传》《猎天使魔女》。欧美ACT只接触过《战神》《暗黑血统》。给我的感觉是，日式ACT的角色设计的很帅气很性感，动作华丽、流畅，连招很深奥，有很多连招需要不断地练习，我们一定要学习他们的优点。欧美ACT接触的不多，总体给我感觉是很大气，史诗一般的故事，还有影视元素的运用也是一大亮点，镜头处理得很好，像看大片一样。这种开发成本更高，专业水平更高，由于文化及成本上的差异。不太适合国内ACT起步。

问： 《刀剑封魔录》那动作成分很浓的战斗系统一直被玩家所推崇，你们有何评价？

天津艺龙总经理答： 《刀剑封魔录》很不错。那个年代几乎所有游戏都是上帝视角，我们老玩家对《暗黑破坏神2》《武林群侠传》《刀剑封魔录》等一批那个年代的2d游戏都有很深的感情。

问： 你们对国产单机游戏里普遍存在的回合制问题有何看法？

主策划王冠答： 首先我们不能片面地认为即时制一定优于回合制，其实不管是即时制还是回合制，其只不过是两种不同的游戏类型而已，是面向不同类型的玩家的，如果玩家偏爱战斗和动作，他可以选择即时制的游戏，如果玩家喜欢策略和思考，那他也完全可以在回合制的游戏中找到他的乐趣，是因为国产游戏盛行回合制，所以玩家才需要别的类型，寻求变化。究其原因，我想



▲怪物设定：变异的猪



▲怪物设定：变异的猴子



▲精英怪


▲主策划王冠告诉笔者，他非常渴望能制作一款国产沙盘游戏


▲就在这一个一个的隔断里，诞生出了《御天降魔传》


▲黑色的“幕布”吸引了我的注意力，原来是一套真人动作捕捉系统

一是因为确实我们现有的技术条件还没有达到那么高，第二可能就是市场的需要了，拿“三剑”举例，这些作品剧情至上，女玩家较多，战斗如果设计得过于困难会流失这一部分用户群的。

问：《古剑奇谭2》的战斗系统变成了即时制并加入了动作成分，你们有何评价？

主程序李驰程答：由于《古剑奇谭2》上市的时候正是我们最忙的时候，没有太多的时间赏玩。不过通过看了一些游戏实录视频，我们觉得《古剑奇谭2》是一部非常优秀的国产大作，剧情一如既往的优秀，战斗也打破国产回合制的束缚，改革成即时制，并且动作招式连贯流畅，特效华丽壮观，有很多地方值得我们学习。

问：很多玩家认为“御天”吸收了不少《鬼泣》的精髓，对此有何看法？

天津艺龙总经理、主程序李驰程答：《鬼泣》是我认为最经典的动作游戏之一，有很多技术上的东西都很有学习的价值，例如连招、浮空、Boss、程序优化。试玩版的动作确实学习了很多《鬼泣》的战斗技巧，这是我们较早的模型和动画，我可以透露的是在正式版中，男1号的造型和动作都会使用最新的版本，开发一个完全属于国人的动作游戏。

问：试玩版出现了一些技术问题，请问在游戏引擎方面贵公司是否做到了完全掌控？

主策划王冠、主美工梁文君答：试玩版的技术问题，大部分都是由于Bug引起的，由于发布时间太紧导致没有太多的时间测试和修改，没有所谓的硬伤，大家不用担心。在优化方面和引擎使用方面，我们对Unity3d的理解是很有信心的，大家也能看到《御天降魔传》的流畅程度。我们是2009年首批使用U3d的开发人员，对该引擎可以说是再熟悉不过了，试玩版里我们加入了很多例如物理效果，有些机器CPU和显卡负荷较大，正式版我们会有针对性的进行全面优化。

问：有玩家提出，剧情动画有一些繁琐，这个问题在其他国产游戏中也很普遍，请问有何看法？

主策划王冠答：《御天降魔传》是一款ACT的游戏，与ARPG正相反，ACT游戏的普遍问题就是战斗华丽而剧情被相对弱化，我们为了避免这种情况，也为了照顾到更多的剧情党玩家，所以在想在剧情这一块寻求一个平衡点，我们必须承认现在的剧情动画节奏相对较慢，在正式版中，我们的剧情节奏会有变化，以配合好我们的战斗部分。

问：NPC和主角建模水平相差很多，这是出于优化考虑还是？在正式版中是否会有改进？

主美工梁文君答：这不是出于优化的考虑，试玩版我们投入的精力有限，正式版的NPC建模质量会有很大提升空间，试玩版这种质量是没有办法商业化的。（笔者：这个回答解决了很多玩家的疑问，笔者在这里期待着正式版的NPC建模能有最大限度的提升。）

问：很多玩家提出很多招数实用价值并不很大，工作室是否考虑精简招数保留真正有用的？

主策划王冠答：我们通过这次试玩放出，发现玩家们提出的很多建议都非常有水平，我们也在认真考虑和完善技能的实用与华丽性，争取满足大多数玩家的需求。

问：国产动作游戏很难不提到一个“武”字，请问工作室的制作人员们对传统武侠有什么看法？金庸古龙的东西有多少借鉴到了游戏中？

天津艺龙总经理答：我觉得武侠两个字要分开看，武是基础，是核心。而侠则是在武之上衍生出的一种精神层面的东西，是武之大者灵魂深处的信念，不是每一个习武人都可称为侠。金庸古龙作为现代武侠小说的鼻祖，在其作品中宣扬的无不是这种情怀。“御天”风格偏玄幻，在传统武打动作方面借鉴金庸古龙作品的地方并不多，但是金古所推崇的侠义，侠情是绝对会有的。

问：“御天”工作室有多少员工可否透露一下？大家都是游戏迷吗？平时喜欢玩什么游戏？

天津艺龙总经理答：目前固定成员20多人，长期外包合作20多人。公司还在发展阶段。大家全是游戏迷，游戏行业大部分人平时的业余生活就是玩游戏，否则也做不出好作品。由于我们在开发“御天”，所以娱乐的时间并不是很多，很多人都放弃了曾经的网游大号，中午的时候大家玩玩国外单机大作。网游里连连《英雄联盟》《星际争霸2》等。

问：“御天”正式版游戏将会有多少场景？正式版游戏时长多少？

主策划王冠答：正式版大约有13个大场景，39个小场景。简单难度的游戏时长在20小时左右，但考虑到游戏分为5个难度，所以玩家可以在通关后，解锁更高级别的难度和道具、衣服。算上把二三四五周目的剧情强制跳过，游戏总长度至少在60小时以上。（笔者：20多小时的游戏时长，确实值得期待。但

是通关后解锁更高等级的难度和服装以达到60小时的时长则更让我惊喜，这种在《蝙蝠侠：阿卡姆》系列这样世界最高水平ACT游戏中常见的做法出现在了国产游戏中，值得称赞。）

问：“御天”的制作周期有多久？游戏是否会有续作？在销量上是否有目标？

天津艺龙总经理答：两年，如果一代销量可以保证大家的工资的话，游戏肯定会出续作。

问：公司在未来还有哪些打算？是否愿意涉足除了动作游戏之外的领域？

天津艺龙总经理答：沙盒游戏，不得不承认GTA和《上古卷轴》这类的开放性游戏，更适合我们的技术，也许大家不知道，我们原来做过很多虚拟现实项目，对写实风格有着一定的理解。但就目前的资金和市场，这类游戏成本巨大，很难盈利。先忍辱负重，发愤图强吧。（笔者：无论如何沙盒游戏不是我意料之中的答案，天津艺龙将目标设定在如此前沿的方向上并且宣传自己的技术很适合开发沙盘游戏，这让笔者感到十分激动。《GTA5》打破所有娱乐行业销售记录表明沙盘游戏也许是未来所有游戏类型的大方向，我很欣慰能有国产游戏从业者认清这个事实。）

问：天津艺龙网络科技有限公司有哪些成员组成？

天津艺龙总经理答：我们公司虽然刚起步，但几个核心成员都有很高的游戏开发经验和经历。我们的主程序曾经在91wan担任Unity3d技术总监，对Unity3d引擎认识很深入，曾经开发过端游、页游等很多优秀的产品。我们的主美曾经在西山居担任美术组长，参与过很著名的端游开发，相信大家都知道“剑网3”。（笔者：主美工梁文君在业内颇有名气，可以说是天津艺龙的明星成员。）

问：很多玩家认为“御天”的打击感要超过《古剑奇谭2》，请从一个从业者的角度来介绍一下什么叫做打击感，如何加强游戏的打击感？

主策划王冠、主程序李驰程答：首先我想说的是，《古剑奇谭》的两代是非常出色，有水准的游戏，《古剑奇谭》更倾向于故事性和文化性，有着多年的积淀。对战斗投入的精力肯定不会多于剧情和美术。而《御天降魔传》则主打战斗，剧情方面，“古剑”等国内单机大作是我们学习的榜样。所以两个游戏没有可比性，一个ARPG一个ACT，各有自己的特点和核心玩家群。

打击感就我目前的理解是，打击感=主角技能动作+怪物受击动作+打击特效+喷血特效+卡顿+音效+振屏+镜头。如果这些都做的很完美，那可谓是一款动作大作。（笔者：游戏从业者口中的打击感就是专业。）

问：试玩版出现了支持手柄不足的问题，请问在正式版中是以键鼠为主还是手柄为主？制作一款键鼠游戏和手柄游戏有何不同？

主程序李驰程答：程序原理基本一样，就像切换输入法一样简单，只是调用不同的dll和接口。正式版一定可以支持手柄，目前游戏技能是以搓招的形式施放，相信用手柄玩会更加方便顺手。

问：《御天降魔传》的含义何在？请简单介绍一下游戏整体剧情和背景世界观。

主策划王冠答：“御天”是这部作品中的神器御天宝剑的名字，故事主要讲述了上古神魔二界领袖的后代在凡间，努力实现先祖意志的故事，作品集友情、爱情、侠义、使命、背叛、复仇等多种复杂的感情元素于一身，主线紧紧围绕“寻剑”这一主题展开，却又不仅仅是寻剑这一单一内容，伴随主角一路的还有困扰其始终的身世之谜，和与凡人邂逅而产生的种种爱恨纠葛等等。本作在剧情方面一定会给大家以惊喜，还请期待。

问：Unity3d这款引擎是否很难优化，《御天降魔传》正式版是否会存在优化问题？

主程序李驰程答：Unity3d引擎使用起来比较方便，但很难更改底层框架，是一款高智能的游戏引擎。所以很多人对优化方面比较担心。但我要说的是大可不必担心，优化需要的不是一个牛X的引擎，而是项目经验的积累，美术模型、场景、贴图、材质、Shader等的合理利用与分配，程序AI，各种算法的合理计算，美术与程序之间的紧密协商与合作，才能优化好一款游戏，缺一不可。我们对于Unity3d引擎有着丰富的优化经验，曾经在平板电脑上做过不少3d的项目，相信大家对试玩版的优化也都看在眼里。



▲试玩版蝙蝠怪



▲《御天降魔传》剧情CG中的人物动作就是这样捕捉制作的

问： 贵公司如何看待多年困扰国产单机游戏的盗版问题，打算如何避免盗版？

天津艺龙总经理答： 这点确实是单机的硬伤。目前国内几大单机品牌防盗版都做的不错，我们会学习借鉴，

问： 网络游戏是否是“御天”未来的发展之路？如果是请回答动作游戏如何制作成网游，如果不是请说明坚守单机市场的理由。《御天降魔传》为什么使用Unity3d引擎？这款引擎好像页游手游用得比较多。

天津艺龙总经理、主程序李驰程答： 首先我觉得游戏引擎只是帮助开发人员更快捷方便的进行开发。我认为最重要的是用引擎的人，而不是引擎本身，就像武林高手用树枝当剑使是一个道理。当然我们不是武林高手，Unity3d也不是树枝。是有很多公司用Unity3d做过页游和手游，因为这款引擎的跨平台特性非常有优势，我们曾经也做过iOS产品，《御天降魔传》也会登陆iOS平台。

问： 游戏开发者和游戏玩家的区别何在？开发人员自己是否会玩“御天”？

天津艺龙总经理答： 没有任何区别，我们就是再平凡不过的人，开发者跟游戏玩家一样，一定是有时间玩游戏的，如果开发者没有了玩游戏的兴趣和热情，那只会被这行业淘汰。就算他天天闭门开发游戏，也不会做出好的作品。我们会玩“御天”，不过心态和玩家不一样，我们对《御天降魔传》像对自己的孩子一样，玩游戏的同时找到它的缺陷和不足，及时教育它。

问： 最后有什么想对玩家说的话？有什么想对“大软”读者说的话？

答： 首先，就《御天降魔传》试玩版，向关注喜爱“御天”的广大玩家致歉：我们没处理好进度，导致Bug太多，影响游戏性，我们会尽一切可能留住你们！爱我们的玩家，我们也爱你们。感谢玩家和读者对《御天降魔传》的关注，试玩版大家可以在各大单机门户网站下载，明年的正式版会有5个角色，战斗和剧情会丰富几倍，全部十三章。还有多人联机模式，大家可以参加各种模式的竞赛，还可以扮演每一章的Boss。

目前玩家对《御天降魔传》有期待、有质疑，那就请你们继续关注《御天降魔传》，我们会用优秀的游戏品质回馈你们的支持和鼓励！

三个多小时的采访很快结束了，这群年轻的游戏玩家、从业者向我挥手告别然后转身就回到紧张的工作中去了，笔者突然觉得国产单机游戏似乎迎来了真正属于自己的青年一代。也许他们会经受失败挫折带来的苦痛，但他们总有一天会被成功的喜悦所包围，但不管则样，这些都将是他们以及国产单机游戏的宝贵经历。而中国国产单机游戏，也必将因着他们以及更多的年轻一代从业者们，最终走向真正的辉煌！P



▲变异蛇妖


▲怪鸟


▲试玩版Boss


▲男鱼怪


▲混沌护法


▲林瀚


▲女鱼怪

同人游戏的探索前路

■北京 一丝blue



今年国产单机游戏的频频涌现让单机玩家眼前一亮的同时，也让有志于单机游戏开发的人重拾信心。如果说出生于80后的中国第一代"玩游戏长大的人"现在渐渐进入团队的决策层，开始自上而下地给中国单机市场重新注入活力，那么出生于90后甚至更晚，从小在网游与单机并存的环境下长大的玩家则即将面临一个选择，是继续做玩家还是进阶一步成为一个制作者。对于后者，其最初也是最好的舞台，无疑是独立游戏。

广义的独立游戏包含的范围很广，既可以包括从素材到引擎完全独立制作的游戏，也可以包括引擎或素材部分使用商业素材的作品，后者在日本等地区多称之为同人游戏。无论是欧美的独立游戏还是日本的同人游戏都早已成为各自游戏圈重要的组成部分，就像一片肥沃的土地不断孕育出创意的新生。然而回望中国的独立游戏，却还步履蹒跚地走在摸索的道路上，今天要谈到的，就是国产独立游戏的其中一支——展会游戏。

什么是展会游戏

展会游戏，顾名思义就是以各类动漫游戏或同人展会为主要销售渠道的游戏。在日本这是同人游戏的重要销售途径。随着近年来国内动漫游戏展会数量日益增加、规模越来越大，展会游戏也渐渐形成了自己的市场。引用一组官方数据，今年7月在上海举行的第9届中国国际动漫游戏博览会参观总人次近50万，现场零售交易额超过3500万元。虽然这3500万并不全是游戏，还包括玩具、手办等周边产品，但在短短5天时间里达到如此巨大的成交量，市场潜力可见一斑。同样性质的动漫游戏展如今早已在国内遍地开花，仅国庆期间在广州一地就有七八场动漫游戏展，这种借鉴自日本的同人游戏销售形式开始在中国生根发芽。

然而随着展会游戏的发展，终于渐渐遇到瓶颈。想要从非正规走向正规，从同人走向商业，两者之间有不止一道的鸿沟需要跨越。玩家消费习惯、盗版、游戏平台缺失以及国家在出版发行方面的相关政策都成为制约国内展会游戏发展的因素。然而不管前路有多少荆棘，依然有一群人在努力追逐自己的梦想。这一次本刊记者采访了这些追梦人中一个名为SP-time的游戏制作团队。他们以开发恋爱冒险类的文字游戏为主，至今已经推出过数部作品，原定于今年秋天推出他们的第5部作品《真恋～寄语枫秋～》，不过从采访的过程中了解到游戏也许要跳票了。以下是游戏团队代表在游戏制作过程中接受记者采访的过程，也许可以从一个侧面让我们对展会游戏的现状有一个直观的了解。

记者（以下称记）：首先请介绍一下你和你们的游戏吧。

飘雪幻幻（以下称幻幻）：大家好，我是飘雪幻幻。来自SP-time制作组。主要负责游戏对外推广。我们团队今年要推出的是《真恋～寄语枫秋～》。这是一款恋爱文字冒险游戏（AVG），互动电子小说，圈里爱称这种类型的游戏为Galgame。我们力图展现一个拥有本国特色的校园恋爱故事，给大家一场激荡有趣的恋爱感受。作为SP-time的第5部作品，除了强化画风、剧情外，还加入了语音演出。同时，我们也引入了微博系统，让玩家和虚拟的女孩互动。

记：如何让玩家了解你们呢？

幻幻：宣传分两方面，在网络上主要通过玩家比较集中的论坛和网站进行信息发布，也有微博、微信、贴吧等平台的粉丝互动，还有我们之前开发的周边手机软件等等。总之，通过多个渠



▲各类动漫游戏展会现在已经在国内遍地开花


▲SP-time此前制作的游戏"本境"系列

道提醒用户关注新作。当然，我们也有投放广告、媒体合作，也尝试过与一些ACG平面杂志互动。另一个方面就是展会的销售和宣传。

记：游戏如何送到玩家手中，游戏在展会上的销量与淘宝相比如何？

幻幻：目前为两个渠道：一个是在展会中，和喜欢动漫的人群进行交流。另一个是淘宝贩售。给其它城市不能来展会的玩家提供方便。至于销量，当然没有办法和主流的大制作公司相比。所以无论是哪种渠道，都不值得骄傲。固然销量是我们要提高的，但我们更重视把游戏做好，树立更好的口碑。

记：游戏的主要成本支出有哪些？

幻幻：我们主要销售实体版游戏，制作光盘和外包装这部分的东西所占据的费用是整个开发费用中最多的部分。除此之外，还要把游戏送到相关的展会上，要物流费用、人员费用、会场费用。

物流指的就是我们运输费。至少是要从产地运往展地，我们全国各地的展都有参加，不同地方会有不同的物流情况。能自己带的情况下都会自己带，但是不排除一些地方量比较大的，就必须通过一定的物流。除了游戏本体以外，大量的赠品和包装需要支付不少的运输费。

展会费即参加展会需要缴纳的参展费用。不同的展览价格不同，除了个别免费的以外，基本上价格从几百到几千不等。展会费是展会主办方在开展前就收取的费用，价格是固定的。小的展会收得少，人也少，销量小自然利润也低。大的展会费用高，但是随之而来的是更高的人流量和销量。展会费是展览方定的，他们能开出什么价，基本上也决定了这个展览的规模和性质。同人展的价格低，商业展的价格高。

记：说到盗版，有没有考虑以激活码的方式销售游戏？

幻幻：暂时还没有。我们一直在留意这个问题，不过觉得现在还不是时候。Galgame有比较特殊的性质，很多时候需要实体来固化其本身的价值。对于这一点，可以参考日本，日本这类游戏的销售基本上也是依托实体的，网络激活的只占很少部分。现在圈子里有人尝试激活码的方式，效果好不好我们还不好评判。


▲枫茜
▲枫怡
▲唐海音

记：游戏如何防止盗版？光盘内是否设置有防拷贝程序？

幻幻：即使设置了也没用，没有不被破解的。由于是单机游戏，不像网游，防盗版非常困难。我们目前没有做任何限制拷贝的措施，只是在每个游戏中告诉大家该怎么保护我们。比较让人欣慰的是现在也有越来越多的玩家开始自觉维护良好的国产游戏环境。

记：团队对未来有何打算，有没有考虑过寻找其它平台，走向商业化？

幻幻：淘宝虽然不是专业的游戏发布平台，但当前没有比淘宝更好的平台了。我们也希望见到有一个成熟的平台适合我们这类游戏的发展。不得不说，平台化、商业化谁都想得到，但却很少有人做得到。

我们正在逐步从同人社团向商业化转变，圈内有走得比我们更早更快的一些前辈，所以这也是我们未来的目标。对于同人社团是否该商业化，我觉得这都取决于社团负责人自己的选择和团队的经营能力，无论走在哪条路上，只要能活跃国内的动漫游戏氛围，都是一件好事。

不过我个人的真心话：干这个很不容易，我们需要每个朋友的支持。哪怕是一点的鼓励。这会产生催化的作用。让我们能一直战斗。

在接受本次采访的过程中，SP-time的游戏还在紧张制作中，关于游戏剧情还不便透露太多。在国庆期间他们还要赶赴各地的展会打探行情。也许他们从没计算过这个市场到底多大，只是精打细算每一次展会的入场费用要多少；也许他们没有想过商业化的未来如何美好，只是把眼前力所能及的点滴做好。当年以展会游戏起家的日本同人游戏如今已经形成完整的产业结构，只要游戏本身优秀不怕没有商业化的机会。PSP等掌机平台硬件标准统一，开发制作的成本很低，很适合同人游戏转正。而欧美则以自己的方式通过Steam绿灯计划、Kickstarter众筹网站等平台支持独立游戏的商业化，亦取得了很好的成绩，形成良性的循环。

然而在中国，能够支持游戏追梦人的平台似乎还没有出现。大型MMORPG从开发、宣传到运营都不适合创业者，而单机游戏在国内既缺乏版权保护，也没有良好而独立的发行平台，结果让无数游戏制作人上天无路，入地无门。近两年来手机游戏开发的风生水起与其说是中国手机市场的爆发，不如说是游戏创业者四处碰壁后的爆发。即使在Galgame的小圈子里，也出现了国人原创的商业化作品，创业总是从成本最低的平台开始起步的。

展会游戏的前路如何现在依然不得而知。就在本文截稿之前的9月底，国家有关部门为净化少儿出版物市场处理了一批含有违规内容的出版物及相关单位，一些动漫相关的同人杂志位列其中。从这个层面上来讲，展会游戏也没有“正身”，而且某些动漫游戏展会鱼龙混杂不够规范，一旦出现问题，游戏制作者的权益根本无从保障。展会游戏在中国到底该如何发展，如何从阴影中走上台面，这依然是一个需要各方共同探讨的话题。





▲游戏由“krkr引擎”制作，这是国内Gal常用的引擎



▲周边的销售是游戏产品的重要组成部分



▲动漫游戏展会成了ACG作品的集散中心

▲国外厂商也常常参加展会，有时国内的同人游戏会借助国外厂商在海外上市

▲周边产品常常是展会上的另一大销售热门，然而同人游戏要想通过周边盈利还不太现实





▲CCG EXPO 2013的参展人数突破20万人次，展会成交量也水涨船高



▲SP-time在努力寻找商业化的道路，在不稳定的市场中摸索前行

汤姆·克兰西的全境封锁
Tom Clancy's the Division

机动部队，全城戒备

期待度：★★★★☆
制作：Ubisoft Massive
发行：Ubisoft
类型：动作射击
发售日期：未定
撰文：江苏 老黑

汤姆·克兰西品牌的写实性在《全程戒备》（以下简称TCtD）的背景设定中得到了再一次的体现，本作灵感来自于美国政府于2001年举行的名为“暗冬”的秘密演习，其目标是验证在全国主要城市出现生物武器袭击的情况下，整个军事、治安、警察体系是否可以保持秩序的稳定。模拟结果是灾难性的——美国将会在5天内分崩离析。为此，布什总统签署51号政令，强化联邦机构在社会失控的情况下继续运作的能力。The Division（国土战略部）的使命就是行驶一切必要手段来避免合众国分崩离析。

虽然游戏以病毒爆发作为背景，但僵尸和变异怪物这些同Tom Clancy品牌完全不搭的东西不会成为“有关部门”特工们的敌人。隔离让纽约成为了一座死城，在激进主义者的煽动下，不少市民结成了民兵派系，与帮派暴徒们一道争夺仅有的生存资源。玩家的使命，就是化身重装城市猎人，将一个个不安定因素从地图上抹去。

作为一款掩体射击游戏，TCtD在基本玩法上可以看作是一部城市巷战背景下的《幽灵行动——未来战士》，后者中出现的无人机、协同击杀等系统以及掩体切换、滑步动作均在本作得到了保留。它的看点在于为次世代平台量身定制的Snowdrop引擎所实现的“照片级写实”效果，还有完全开放式的无缝连接玩法。

TCtD并没有线性故事，面积约为30平方公里的微缩纽约地图被政府维安机构和大大小小的帮派划分成一个个独立的区域。在发生紧急事件后，总部会将坐标、情报传送到特工的智能眼镜上，当多个事件同时出现时，玩家可以根据轻重缓急，进行符合自身利益的选择。由于本作是基于大型团队线上射击进行设计，因此除了与另外两名队友（每个小组为三人）合作消灭那些“天然呆”形态的敌人以外，还将与由真人玩家组成的暴徒团伙交战。即便在AI帮派中，也可能包含有真人玩家，在按部就班对AI实施“打地鼠”的时候，他们可能会以充满个性化的发挥让你大吃一惊。


Ubisoft近年来一直在强化便携设备作为“第二屏”的重要作用，给平板电脑安装Smartglass之后，你就可以看到无人机传回的鸟瞰画面



无人机是游戏中最重要的战术资源，从侦察、火力支援到医疗，功能真可谓是无所不包


在进入室内战场的时候，三名玩家可以同时换装成CQB系列武器

堕落众神
Lords of the Fallen

废土世界的互动公路片

期待度：★★★★
制作：Deck 13
发行：City Interactive
类型：角色扮演
发售日期：2014年
撰文：江苏 老黑

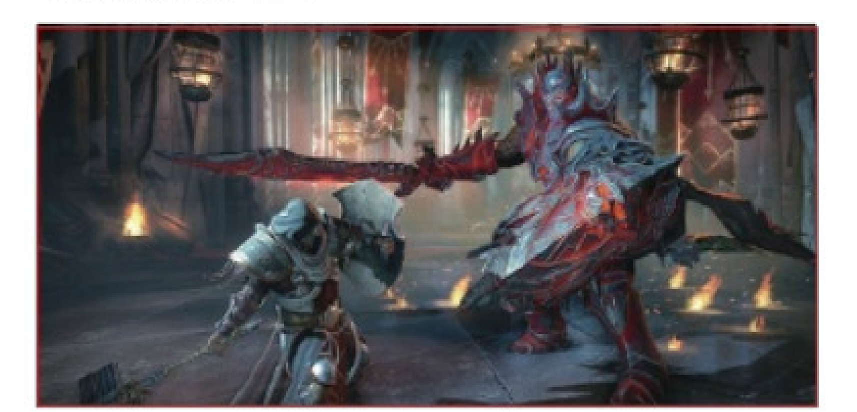
《堕落众神》（以下简称LoF）讲述了这样一场人神之战：数千年前，不堪压迫的人类在付出巨大牺牲之后，将统治他们的众神击败。巨大的身躯从天宫坠入大地，化作崇山峻岭，最终被历史掩埋。然而随着封印力量的减弱，它们再度复活。尽管与其原始形态相比，卷土重来的众神无论是能力还是块头都“缩水”了不少，但毕竟瘦死的骆驼比马大，它们笼络到了大批的爪牙，试图让世界重回混沌。而在人类这边，战士、刺客和教士组成的英雄团队再度踏上征途，开始了新的弑神之战。

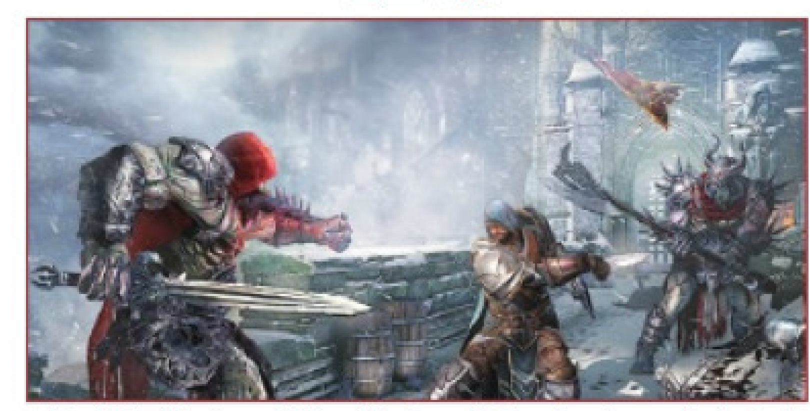
在以《阿玛拉王国——惩罚》为代表的A-RPG中，无论是动作系统的复杂程度还是打击感都无法与正宗动作游戏相比。而这款按照动作游戏标准打造战斗环节的LoF则绝不会让玩家仅靠两个键就能在敌群中上演“无双”好戏，即便玩家拥有可观的能力指数和高阶装备，但在面对最普通的敌人时，仍需熟悉它们的行动特性和弱点，耐心与之周旋，找准输出致命一击的时机。Deck 13在敌人设计方面的目标，就是让玩家在战斗中感受到敌人的压力来自于它们精湛的战斗技能和变化多端的招式组合，而不是单纯的皮厚指数与攻击力。再“杂鱼”的品种，至少也会有三种攻击方式，无论玩家是采取攻势、守势还是防守反击的打法，它们都能做出具有针对性的调整。

以“模糊”为卖点的职业系统也是LoF的一大特色，三种职业彼此独立的只有技能树，所有装备都是通用的。因此法师不一定是以手持法杖，身穿大袍子，躲在肉盾后面各种“放烟花”这样的传统形态出现的，你可以为其配置重甲，再塞一把巨锤，就能化身圣骑士。同样，擅长远程攻击的刺客也可以通过近战强化，使其变成“冲锋狙”般的存在。角色的作战风格更多是通过对装备与技能的组合来形成，职业仅仅只提供一个最基础的模板。

以弑神为主题的LoF自然少不了惊心动魄的巨型Boss战，虽然我们在《战神》中也见识过不少类似的史诗级老怪，但与本作相比，至少在体积上肯定是弱爆了。在进入每场人神大战之前，玩家都需要在“神迹”的指引下找到神祇的位置，然后才能逼他们现身。此时你也许会发现，自己所在的山丘其实只是它们的一个小指头……

每个巨型Boss战至少要经过5个阶段才能将其消灭。有的神明会越打越小，最终拉回到常人的平均水准，虽然体积在不断缩小，但它们的敏捷性也在不断上升。有的Boss需要转战其身上的各个死穴，非要杀得七进七出才能使其轰然倒塌。P


即便是法师，也可以换上大盾、狼牙棒，来一出全武行


游戏的战斗系统与美术风格都有《黑暗之魂》的影子

龙世纪3——审判庭

Dragon Age：Inquisition

横板卷轴化的“异形”

期待度：★★★★★
制作：角色扮演
游戏开发：Bioware
游戏发行：EA
游戏推出：2014年第三季度
撰文：上海 死星战将

在2009年，Bioware以一款《龙世纪》让无数玩家记住了Thedas大陆和诸多围绕着它产生的传奇，不久前官方又爆料了大批有关系列最新续作《龙世纪3——审判庭》的新情报。

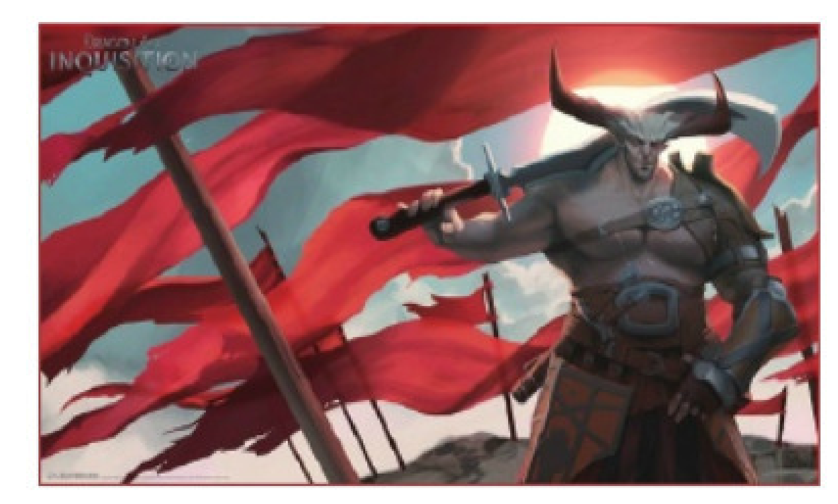
据介绍，《审判庭》的剧情被设定在《龙世纪2》里的事件结束数年后，此时大陆上的法师协会同圣堂武士之间的矛盾愈演愈烈，最终全面升级为你死我活的武装冲突，还将大陆上的诸国均扯入动荡之中。祸不单行，更有未知势力趁乱打开了连接幻境空间Fade的传送门，令无数异次元恶魔与恶龙毫无阻碍地对Thedas大陆发动了侵袭。而扮演救世主角色的正是本作主角及其背后所代表的势力——新审判庭（Inquisition）。且说在数百年前法师协会、圣堂武士以及真理探寻者都隶属于一个名为审判庭的组织，后来审判庭皈依了教会，并将自身拆分。而在本作中，玩家扮演的则是新审判庭的领导者，团结大陆上的各股力量，重现审判庭之辉煌正是玩家的职责所在！

还记得《龙世纪2》里那个被锁定为人族出生的憋屈主角霍肯么？似乎是为了给老玩家“赔罪”，在《审判庭》里Bioware重新引入了种族出身选择，并且玩家除了可以让主角化身人类、精灵以及矮人，更能首度选择扮演奎因人！

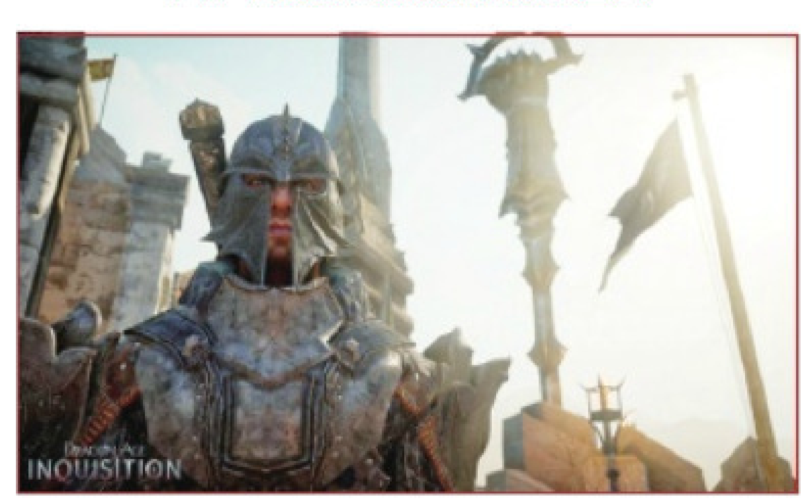
这还不算完，在游戏初期，玩家的四人小队里就有两个老玩家异常熟悉的面孔——猥琐矮人盗贼瓦里克和冷面女战士卡桑德拉，附加一位全新角色薇薇恩，后者是来自Orlais帝国的一位有着深色皮肤和强大法力的首席术士。啊，差点忘了介绍《龙世纪》系列的超高人气女角色——荒野女巫莫瑞甘，这位御姐已经被确认会在本作中露面，只是不知她会不会同我们的主角发生点那啥暧昧又和谐的互动事件呢？

《审判庭》的战斗系统可以说同时集合了系列前两作的长处，例证就是本作在注重打击手感与视觉效果表现的同时，整合了《龙世纪》初代那备受好评的小队战术指挥系统，使得玩家能随时根据战场战况来暂停游戏，并编排小队成员的进攻路线与技能释放。

《审判庭》在此方面的其他特色还包括：玩家可以随时在战斗中切换扮演小队里的任意成员，以他们的视角来参与战斗；玩家可以通过攻击一些互动场景的设施间接杀伤敌人，比如攻击高台的梁柱将高台击垮，从而让躲在高台上的敌人统统摔死。特别需要指出的是，Bioware还赐予了主角一样大杀器——能伸缩自如的抓勾，玩家可用它将躲在远处的敌人抓住后扯近再施加痛殴。P



本作中玩家有机会扮演奎因人



本作中玩家要扮演审判庭



使命召唤——幽灵
Call of Duty：Ghosts

一年一度的美式主旋律大片，降临！

终于，在经历了一段相当漫长的平台停滞期之后，2013年的PC游戏发售列表终于迎来了雄起时刻——首当其冲的，当然就是“大片年年有，今年不例外”的《使命召唤》系列新作：《使命召唤——幽灵》！未能免俗，这部年度大片游戏由全新的故事、角色以及引擎组成。与该系列之前大受欢迎的“现代战争”分支相比，本作的时间线被锁定在了近未来的坐标上，因此超越当前技术水准的元素登场是必不可少的——最具代表性的例子，无疑就是太空战这一主题内容，从官方放出的预告视频中我们可以很清楚地看到，纯白色的密封太空服与舱外活动装置代替了骷髅面罩、数码迷彩套装和携行装具，众多角色将在失去重力的近地轨道上伴随着四下横飞的太空垃圾碎片展开交火，不过谢天谢地，至少单兵武器依然是标准的实弹射击枪械。另一方面，尽管从同步轨道上呼啸而降的“上帝之杖”（美国军方设想中的天基武器）仿佛让我们看到了科幻战争的面目，但Activision的社区经理Dan Amrich表示，《使命召唤——幽灵》的背景故事依然被控制在合理化的范畴中，地面战争依然是游戏的重要内容，除了层出不穷的好莱坞大片式火爆镜头外，玩家的新伙伴——配备有高科技装备的军犬莱利登场，更在一定程度上证明了这一结论。P

制作：Infinity Ward
发行：Activision
类型：第一人称射击
发售日期：2013年11月5日
撰文：北京 坏香橙



刺客信条4——黑旗
Assassin's Creed Ⅳ:Black Flag

欢迎来到加勒比海！

《使命召唤》固然是脍炙人口引人入胜的一线大片，但对于不适应FPS游戏主视角的“3D眩晕症”患者以及不认同“枪车球”类型作品的玩家来说，在这个大作频出的11月能够满足他们的作品也并不难找，《刺客信条4——黑旗》就是绝佳的选择之一。和系列之前的作品相同，玩家在本游戏中扮演的角色依然是身穿白袍头戴兜帽行走在开放世界中的刺客。同时遵循本系列“打一枪换一个地方”的光荣传统，本作舞台被转移到了新区域——18世纪的加勒比海域。熟悉世界史的朋友应该都清楚，这个时期的加勒比海所盛行的正是“海盗”这种历史悠久的犯罪行业，而玩家所操纵的主角爱德华·肯威除了拥有刺客身份之外，亦是属于这个行当中的一员——他的名字是不是很耳熟？没错，如果我们把后面的姓氏遮住，给本作刺客的名字加上“海盗”关键字便很容易让我们想到爱德华·蒂奇，更让人意外的是，从官方预告片来看，这位被称作“黑胡子”的传奇海盗也将在游戏中登场。既然主角的身份是海盗，那么游戏中自然不会缺少帆船、港口、遗迹探索和接舷混战等一系列要素。除了用袖剑撂倒目标的“本职工作”外，玩家还可以利用劫掠到的资金对主角的座舰“寒鸦号”进行升级，最终让这位年轻的海盗成为名副其实的加勒比海上豪强。P

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2013年11月14日
撰文：北京 坏香橙



幽浮——内在敌人
XCOM: Enemy Within

价值30美元的DLC，这是怎样的一种精神？

尽管拥有不少有待提高的短板，尽管与回合战术游戏经典之作相比依然存在差距，但对于大多数期待已久的骨灰策略游戏玩家来说，《幽浮——未知敌人》依然是一部值得体验的上佳之作。如今，这部曾经给不少朋友留下过深刻印象同时依然存在完善余地的策略游戏终于迎来了一次大规模更新，那就是《幽浮——内在敌人》。那么，这部售价颇为夸张的新作到底包含哪些内容呢？让我们逐一看起：40张新增地图，新增的游戏剧情和敌人，重新调整平衡的技能系统，不同国籍的队员将拥有不同的语音，道具系统方面也有了进一步的完善。除此之外，最引人注目的改进无疑便是机械外骨骼生化装置（MEC）的登场——只要建造好神经机械学实验室（Cybernetics Lab），我们就可以制造这种威力强大的单兵装备。不过值得注意的是，尽管MEC的加入让我方战斗力有了明显提升，但这并不意味着从此可以在战场上横行无忌，敌方同样也可以装备MEC来提升实力，谨慎地调整战术来对付它们吧。另外，留意到上文中出现了“Cyber”关键字的朋友想必也能猜到游戏新增的另一部分内容——没错，那就是基因改造（Gene Mods）系统：建造过基因实验室之后，我们就可以改造队员的基因来强化他们的能力，包括脑、眼、躯干、皮肤和双腿。P

制作：Firaxis
发行：Take 2 Interactive
类型：策略
发售日期：2013年11月15日
撰文：北京 坏香橙



监听风暴
Watch Dogs

次世代游戏的黎明之作……但愿如此。

从《波斯王子》到《刺客信条》再到《监听风暴》，育碧出品动作游戏系列正在有条不紊地扩大着品牌影响力。这部《监听风暴》正是采用近未来的时间设定与移动黑客这一主题招揽广大赛博朋克爱好者的围观。从官方预告片来看，《监听风暴》给人留下的最深刻印象无疑就是“无孔不入的信息化社会”，在这以芝加哥为原型的未来都市中，所有居民的生活都被名为中央控制系统（central Operating System）的超大规模网络所操纵，大到电力与交通系统，小到平民的一举一动都会被记录在案。想像一下，倘若这个深度接近无限的大数据系统被拥有强悍技术实力的黑客侵入，又会产生什么样的后果？没错，这就是《监听风暴》的游戏主题。玩家在游戏中所扮演的就是一位顶级黑客——艾登·皮尔斯，利用自己强大的电子入侵技术，让这座信息化城市的所有高科技产物——提款机、电话、监视器甚至轨道列车都可以成为辅助艾登行动的工具，“资讯即力量”在此并不是一句空洞的口号。当然，作为一名漫步街头利用随身设备进行入侵控制的行动派黑客，艾登并不是手无缚鸡之力的书呆子，主流动作游戏主角必备的技能，诸如疾跑、攀爬与枪械射击等对他来说都不在话下，再加上花样繁多的入侵技能，游戏的战术设计想必会比传统沙盘游戏丰富不少。P

制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2013年11月21日
撰文：北京 坏香橙


烈血青锋，再书奇谭
古剑奇谭专题
■ 策划 本刊编辑部
导读
P86 古剑如何炼“新”剑——谈《古剑奇谭二》的转型
P89 全程联网——从《古剑奇谭二》看国产RPG的网络走向
P92 古剑芳华录——《古剑奇谭二》世界观杂论
P94 月冷千山永夜尽——《古剑奇谭二》剧情流程



古剑如何炼"新"剑 ——谈《古剑奇谭二》的转型

■山东 剑气冲霄

2013年，国产单机游戏依旧呈拾级而上之势。单机游戏"行将消亡"的悲观论调似乎可以休矣，但究竟是回光返照还是乘势复兴仍然难以定论。毋庸置疑，在单调而又热闹的国产单机游戏圈，《古剑奇谭》系列始终扮演着极其重要的角色。在"古剑1"迅速奠定品牌知名度与市场占有率后，"古剑2"终于高调开启了大刀阔斧的变革。对于固有制作思路已成惯性的RPG来说，如此转型无疑显得不尽人意却又难能可贵。平心而论，我们对《古剑奇谭二》的转型似乎可以用八个字来概括：已有转机，未能成型。

剧情：楚梦沉醉朝复暮

武侠玄幻RPG自1990年《轩辕剑》肇基，1995年《仙剑奇侠传》兴盛之后，成为无可撼动的国内主流游戏形态。或许出于市场认可度与审批政策等因素的考量，武侠玄幻是当下最保险的制作题材，但数十年高度同质化的游戏模式几乎已将"武侠"与"玄幻"开发到了山穷水尽的地步。从世界观到剧情再到人设，基本上是相同的元素不断进行排列重组。"时间"无外乎千年宿命、三世轮回，"空间"无外乎海陆空人鬼神，看起来上天入地华丽非凡，其实格局已被死死限定住，想像力再怎么腾挪施展也脱不了既定框架。反倒是2010年作为独立游戏的《死镇》，在逼仄的空间内延展出多层次的质感，让人感到耳目一新。


女一号闻人羽的设计并未流于俗套，因此显得清爽可喜

与另辟蹊径的《死镇》截然相反，同年发售的《古剑奇谭》可谓是玄幻题材RPG的集大成者。从这款游戏身上，我们可以找到不少以往经典游戏中的成功设定。但这种极尽取巧的经典要素堆砌法，无疑也授人以"拿来主义"的口实。严格来讲，一代作品诸角色中，具备独特性格，且勉强呈现出血肉丰实、活灵活现气质的，唯独方兰生一人而已。可惜这个形象的立体感完全是依托冗长啰嗦的对话塑造而出的，因此让不少玩家为之烦心厌倦。幸而"古剑2"力求新意，重磅推出了"闻人羽"这一角色，其形象颇为清爽可喜——勇武却不凶悍，呆萌却不弱智，再加上清新爽利的配音演绎，一种接地气的感觉油然而生。以往许多二次元形象，尤其是女性形象，常常显得夸张造作，动不动就很傻很天真、很凶很暴力，完全不属于正常人的精神状态。对于当下的游戏制作者来说，取消那些一厢情愿的"萌"元素，将游戏角色的逻辑拉回到正常范畴，似乎已成为一件很困难的事情。

相较前代而言，除闻人羽外，"古剑2"在其他主角的设定方面同样进步良多。工科宅男乐无异这一形象充分显示出讨好玩家的意图：宅在家中"玩物丧志"，不经世事、不善交际，独特的兴趣不能被外人，尤其是父母所理解，这些性格特征恐怕要让无数青少年玩家纷纷躺枪。夏夷则俨然是慕容紫英、百里屠苏等外冷内热型闷骚少年的变体，其任务就是尽最大努力来耍帅装酷，以其俊朗美色令女性玩家在屏幕前垂涎不已。

当然，"古剑2"仍然遗留着不少似曾相识的设定。比如沈夜这一角色，无论从外貌到性格，都不难看出"仙剑4"玄霄的痕迹，甚至与"仙剑5"的姜世离



游戏中依然存在大量人民大众喜闻乐见的桥段

也不无肖似。而人气如虹的大偃师谢衣，其言行举止活脱脱就是本性暴露前的欧阳少恭。至于游戏中极力突出的“偃术”这一概念，在《轩辕剑》与《雨血》两系列中已经表现到了极致，很难说再有什么新意。“流月城”则像是集结了《幽城幻剑录》的罗睺城，“古剑1”的幽都，以及传统武侠小说中庞大邪恶势力等元素的异世界场景。

总体而言，《古剑奇谭二》同前代一样，称得上一款精巧之作，设计严谨，纤毫毕现，除了入题太慢这个尾大不掉的毛病外，剧情上的起承转合都作得四平八稳，玩起来十分舒心。然而，《古剑奇谭》作为一款希冀长期发展的游戏系列，亟需减少剧本的匠气，融入富于灵气的神来之笔。现阶段的《古剑奇谭》已经达到了“工整”的标准，剧情结构何时压抑、何时爆发，都设计得一板一眼、丝丝入扣，至少不会冷不丁来个脱线或者神展开，这对当下的国产游戏而言已经十分难得了。但刀削斧凿的“工整”极易陷入模式化的套路，长此以往难免使人审美疲劳。所谓灵动之气，并不是指规模宏大的叙事，或者极尽煽情的对白，而是一种溢出常规剧情线路，激荡着充沛感情与神妙构思的手笔。

在故事题材方面，《古剑奇谭》仍然有待于深度挖掘。七柄凶剑的传说，似乎并不足以支撑起“古剑”系列磅礴的世界观。更何况“仙剑”“轩辕剑”“幽城幻剑录”“剑侠情缘”等游戏已经在“剑”文化上下足了功夫，“古剑”系列何不转而往“奇谭”方向发展？毕竟除《山海经》《淮南子》之外，仍有丰富的古典题材故事宝库尚待挖掘。譬如《幽明录》《太平广记》等新奇有趣的笔记小品，或者唐人传奇、蒙元话本等精悍利落的短篇故事。如果制作者还怀有文人抱负与先锋追求的话，甚至不妨在故事中渗透进叔本华、尼采、福柯等西方哲学理念，制作出属于中国游戏界的《EVA》。

比起陈陈相因的剧情模式，国产游戏的剧情表现力更是短板一块。《古剑奇谭二》与《轩辕剑6》同时宣称拥有电影级别的剧情呈现，但实际上只有游戏的售价能够与电影票价接轨，其余所谓剧情呈现，仍然停留在有限的人物动作和简单的运镜上。在没有辅助器快进的条件下，《古剑奇谭二》动辄几十分钟的主线对话甚至让大量玩家感到发指。既然国产游戏在现阶段无法具备《最终幻想》级别的CG表现力，那还不如低调藏拙，先做到艺术风格上的协调美观。不论是RW、U3D还是Vision引擎，在国产游戏厂商的优化能力下，呈现出的即时演算画面似乎都不怎么值得夸耀。但引擎落后不见得就代表画面低劣，要知道，1995年的《仙剑奇侠传》在DOS环境下依旧能营造出飘渺朦胧的意境。甚至可以说恰恰是低分辨率的画质，成就了“仙剑1”幻妙幽美的气氛——重制版的《新仙剑奇侠传》反倒失去了以往那种朦胧曼妙的质朴之美。而气魄瑰伟壮阔的《轩辕剑三》，竟完全是由一堆Q版小人演绎而出的，可哪一个玩家会觉得慧彦壮烈捐躯的场景显得失真可笑呢？换言之，画面属于艺术维度，画质属于技术维度，再有限的成本都能


“古剑2”的世界观依旧广袤浩瀚


尽管多少有些违和感，但“古剑2”好歹在游戏风格上迈出了一大步

搭建出富有韵味的世界。

世界观：月满千山倚筑歌

《古剑奇谭》的世界观源于华夏历史传说，但在具体细节上有所改动。对于不在意三皇五帝姓甚名谁的普通玩家而言，“古剑1”在风格上与“仙剑”别无二致。再加上骆集益特色鲜明的配乐，直接把“古剑1”改名叫做“仙剑外传”都不夸张。这种颇受争议的局面至“古剑2”得以改观。从宣传动画中怀抱兔子布偶的小萝莉沈曦，到游戏开局伊始那句惊世骇俗的“喵了个咪”，无不体现出制作者想要与“仙剑”切割的决心。我们似乎可以理解为，烛龙不满足于仿制出一个毫无特色的玄幻架空世界，而是想熔铸出中国古风与日漫元素兼容并包的独特时空。这种思路绝非仅仅是为了讨好深宅玩家，同时还无限拓展了游戏的风格走向。制作组完全可以在往后作品的人设、Boss设定、场景、音乐等项目上博采众长，不止于借鉴日漫元素，同时大胆借鉴美漫、港漫的设计思路，形成多样化的风格特征。

当然，即便是现在的《古剑奇谭》，其世界观之严谨，也几乎可以与《天地劫》系列并驾齐驱了。不过比起自成体系的《天地劫》，“古剑”在世界观设定上取巧不少，很大程度上借鉴了许多同类经典游戏的范例。显而易见，《古剑奇谭一》在制作之初，便注定要成为世界观宏大的游戏系列。从世界观衍生小说《神渊古纪》，到厚达三卷的设定集《芳华如梦》，《古剑奇谭》开局之威势几乎是史无前例的。再联想起烛龙常常若有意若无意的以暴雪和“魔兽”为潜在对手，以及从“古剑2”开始呼之欲出的类Steam游戏平台，烛龙的野心之大、信心之足不禁让人感到惊心动魄。

“古剑1”“古剑2”开场皆以绘卷的形式娓娓讲述了游戏的世界观，但无论是太子长琴还是流月城，都不过是整体世界观的冰山一角而已。我们不得不佩服文字企划的毅力和用心，但也不能忽视其表达诉求过于强烈的毛病。两代游戏一开场都恨不得将三十六洞天七十二福地，什么天墉城、青玉坛、百草谷、流月城一股脑倒腾出来，简直像是卖弄知识以期大人表扬的孩童一般，未免显得小家子气。

战斗：云雕怒马走冰河

谈及“古剑2”的革新，最具话题性的无疑要数其全即时制战斗了。“古剑2”的制作人贾卓伦早在2006年就提出“‘战斗’才是RPG的基本”，尽管此论断在当时饱受诟病，但细细想来，战斗确实是制作者们刻苦钻研却苦无进益的项目。国产单机游戏做了几十年，在战斗系统的打磨上似乎不进反退。“古剑1”虽然引入行动值的概念，但本质上仍然是“中规中矩”的回合制（或美其名曰“半回合制”）模式。“古剑2”干脆另起炉灶，采用全即时制战斗方式，如此决然的选择无疑值得激赏，可惜最终成果并未达到一款成熟的A-RPG的标准，甚至令人恍惚觉得这是一款以A-RPG为外皮包装出的RPG产品。毋庸讳言，“古剑2”在打击感、动作判定、流畅度等方面都存在着不同程度的缺陷。许多玩家以“国产动作类单机游戏经验不足”为托辞为其辩护，可华语游戏圈向来不乏成功的动作游戏。ACT领域前有《流星蝴蝶剑》，后有《风卷残云》；A-RPG领域前有《蜃楼》，后有《御天降魔传》试玩版，这些游戏对战斗操作的把握都要更胜“古剑2”一筹。“古剑2”的战斗模式反倒与3D MMORPG更为神似，换言之，烛龙似乎还是在为古剑OL这款拳头产品铺路。归根结底，回合制亦或即时制，都仍有继续探索的空间。至于能创新到何种程度，就要看战斗企划的能力了。

无论如何，《古剑奇谭》短短两代作品便能积攒出如此雄厚的底气，这与制作组的诚意是密不可分的。随着国产单机游戏市场逐渐回暖，游戏研发流程中许多严重的问题也随之暴露出来。完成度高、剧情合理、节奏流畅，这些针对一款商业游戏的最低要求，大部分国游厂商竟然都无法达成。相比之下，“古剑2”至少能够保质保量，努力避免上述那些低级的错误，让正版玩家们不寒心、不后悔、不绝望。

不坏，就是好的。这对国产单机游戏而言，委实是一种难堪的标准。P



大力宣传的全即时制战斗吊足了玩家胃口，可真玩起来似乎不像那么回事



■北京 呼吸机

全程联网——从《古剑奇谭二》看国产RPG的网络走向

离初代《古剑奇谭》的发售已过三年之久。当年，网络化营销打开了国内作品的销路，于是国产游戏的销量以及投资瞬间上升了一个量级。在剧烈的经济效益让单机界突然龙鱼混杂的同时，一向在界内中流砥柱的三剑却又不约而同回马一枪，向网游发展。和《轩辕剑6》一样，本作也是一部像网游的过渡作。

初代《古剑奇谭》饱受争议的热点除了"优越奇侠"们无端对画面的指责外，还有对游戏性上一成不变的反感。于是《古剑奇谭二》则试图另辟蹊径。除了制作方一直在宣传的即时制战斗和稳中有升的剧情、画面之外，完全像网游靠拢的设计是这款游戏制作思路的核心。作为传统单机RPG的初代和随之而来的网络版，这款衔接作既要为制作方试水，又要为玩家做出铺垫。"古剑2"能走到哪一步，确实成为今年盛夏单机游戏界最热闹的话题。

网络向单机？单机内核遇上网络模式

10年前，在国内网游界正如雨后春笋般发展时，单机和网游的爱好者便已经展开长期的口水战。在单机爱好者眼中，网游剧情简单，对白不伦不类，脑白金式营销，收费方式暴利，作品千篇一律，并且大量依靠"卖肉"、萌宠等元素才能吸引人。而单机游戏，作为网络游戏"商品"的反义词，则是具有文化内涵，以剧情为核心的"艺术品"。

当下，网络游戏和单机游戏的界限越来越模糊，除了单机游戏具有更多的多人、网络任务之外，许多当下的单机游戏已经开始尝试网游的游戏模式，而网游也渐渐开始强化剧情和制作创意。单机在网络平台的营销流行之后，很自然地走向网络化。在单机和网游之间，也出现了第三条路可以走，比如这次烛龙选择的全程联网。

全程联网在国内单机界并不是什么新现象，最早可以追溯到5年前的《幻想三国志4外传》，以及之后的《云之遥》，但两者同样因为在大陆代理的严重滞后，使得销量并不令人满意。而"古剑2"比之《云之遥》的断网后无法存档，在全程联网方面更进了一步——除了在线存档外，一旦断网就会退出游戏。此外在游戏中还增加了一些网络内容和在线排行，成就系统和游戏时间也随时会上传到用户管理处，进一步增加了"古剑2"对网络的依赖，但这些设定也让作品处于争议之中。

在笔者看来，"古剑2"无关痛痒的网络元素有对苛刻的全程联网辩解的意味。而全程联网和对画面的优化一样，同样都有将玩家群流失的恶果作为赌注。作为网络版《古剑奇谭》的试水，烛龙试图尝试建立一个具有稳定网络环境的玩家群，这个举动其实是更多地将砝码从"古剑2"移动到之后的网络版身上。

虽然有全程联网，但新推出的作品依然是一款不折不扣的单机游戏。最显著的特色莫过于国产单机游戏富有特色的剧情。在这点上，本作很难说得上有什么大突破。二男二女，男的一冷一热，女的一刚一


这些年游戏主角群人数的下滑不是件坏事，制作者避免了太多的泛泛而谈


全程语音化后，剧本的累赘和平白便显得更加突出

柔。和初代相比，和大门派有瓜葛的从男一号变成了男二号，而出身名门的则从男二号变成了男一号（这也使得今年“三剑”的主角恰巧是三个富二代）。故事前期明暗两线，明线是主角的所谓情感纠葛，暗线是最终Boss丧心病狂的大阴谋。即便最终Boss再厉害，和“仙四”一样，天外有天，也终究会被瞬秒。当然，比最终Boss更难对付的，是决战后崩塌的迷宫……

“古剑2”继承了剧本过分累赘的“系列特色”，虽然4名主角的性格依旧刻板，但故事桥段中依靠大量雷同的生活化语言重复，试图雕刻人物性格，加上找人、盗墓、出海、住店等诸多雷同的桥段，让玩家有些吃不消。这次剧情过场由传统的看文本变成看视频，玩家无法控制剧情节奏，带来的结果便是许多玩家习惯性地跳剧情，以至于发售后一天便有玩家通关。

而游戏的核心依然在剧情和战斗的交替中，不仅剧情可以跳过，这一部中的Boss战居然也可以在3次战败后跳过。由此可以看出制作方试图化简游戏流程，让玩家不至于无聊或者卡关的意图，但这远不是最有效的方式。在这一点上，两把剑都选择了回避国产RPG一贯的流程重复和数值粗糙，既没有在剧本处理上更加具有张力而让玩家有动力看下去，也没有在战斗设计中让关卡难度适中而具有挑战性，只是增加了一个跳过游戏内容的设定，避实就虚，并未有效地解决问题。

在这一作中，相比前作画面的表现力具有极大的提升，但过时的QTE系统和每个场景切换都会出现的繁多特写画面充满了对3D技术的炫耀意味，这样让更资深的玩家很不爽。笔者看来，目前国内游戏的画面、剧情和战斗系统多数是脱节的。画面一再追求华丽和真实的同时，多数场景的设计仍然流于俗套。就像“古剑”中常出现的，前方是华丽狰狞的怪兽长着血盆大口，主角群却说些无关痛痒的台词，之后开启一场毫无特色，完全是为了拉长游戏时间而设计的Boss战。这样的内容，确实难以让人满意。

单机化网游？网游元素的实际运用

对于回合制战斗来说，问题往往在于过分强调等级、装备、技能，并且在游戏环节中过于形式化，在这个注重快节奏的时代难以在大众中推广。而对回合制的改革，多半在于或强调技术性和操作，让玩家在短时间内做出重要抉择，或强化战略性，增强角色之间的配合。可惜的是，“古剑2”对这两点都没有深入挖掘。

对“古剑2”的争议所在，莫过于对战斗系统的革新。游戏中的战斗变成了即时制，战场上类似当下流行的网游，玩家可以操纵一名角色移动、攻击，使用技能和药品，而其他3名角色交给电脑支配。从数字理论上说，玩家只能控制总战力的四分之一。因为药品的冷却槽是全队共用的，玩家可以掌控的内容可能更少。而队友的战略，玩家所能做的只有对电脑提供大致的方针。电脑AI也说不上过关，所做的事情除了挡视线，对着空气放招就是滥用药品。当在场敌我双方人物一旦剧增，便沦为一场大混战，而在电脑的可怜AI下，角色之间的搭配也不太可能很好，虽然理论上说拥有复杂的连击和战略，但更多时候只是冲上去一顿狂砍，破绽明显的战斗使得作品的战斗系统类似于一款可以重复挂机的网游。而战斗中屡屡出现的令人哭笑不得的细节，则让事情变得更糟。敌方的战略好像总是三十六计走为上，以至于每场战斗快结束的时候玩家必须追着敌人满地图跑。游戏战斗系统缺少对新手的指引和循序渐进的教学关卡，仅有的教学只是一些文字对话框。战斗中手感薄弱，招式设计不合理等颇多细节上的失误，让即时战斗没有达到预期的效果。好在跳关和难度选择给了玩家一些余地，但跳关造成的结果是没有破关奖励，从而带来玩家在游戏流程里越来越弱，恶性循环。

总而言之，这次烛龙对传统回合制战斗的改革，并不源于对回合制战斗缺点的充分认识，而是来自于一种不成熟的，对旧有制度的叛逆。这种叛逆的结局是有“辞旧”而无“迎新”，废除回合制之后，游戏的战斗变得不伦不类。如何在下一部“古剑”中完善战斗系统，最重要的还是在制作思路上加强对半即时战斗游戏性的理解，在游戏元素（诸如战略、操作、养成、解谜、收集）之间进行更深刻的挖掘。当然，这也是前日发行的《轩辕剑六》《风卷残云》等作品共有的问题：创意和制作团队执行力之间的结合并不完善。

在游戏中其他倾向网游的内容还包括在线存读档，侠义榜系统中一键战斗的支线任务，以及排行榜。另一方面，游戏的细节上也多了一股网游的味道。游戏中的对白充满了口语和流行语，出现的小怪设计也过于随意。虽然装备和道具的名称还保持着传统国产单机的味道，但成就和支线则透露出狗血气息。和《轩辕剑六》一样，主线在地图上标出，玩家所做的除了战


明线主角流程，暗线阴谋，但问题在于呈现反派的方式永远依靠回忆，而不是在过程中的情感变化

斗走迷宫就是到处跑任务。整体来说，这一作的设计不再试图表现一个幻想中的宏大的古剑世界，而是变得更加娱乐化，直奔主题——打怪、练级、拿成就，同时也更类似于网游。

将单机游戏和网络游戏生拉硬拽到一起是一个好的出发点吗？笔者不敢苟同。因为游戏元素的完全相异，游戏质量下滑是必然结局，同样的悲剧也印证于《轩辕剑六》身上。但在当下，这无非是打开作品销路和知名度，从而占据市场的另一招。

仔细看现在的三剑，营销方式变成了网上铺天盖地的广告，剧情也愈加简化，甚至可以像网游般一键跳过。任务设计越来越简单，画面华丽，战斗爽快也变成了宣传的要点（这只是宣传），而强调代入感，富有沉重气息的内核，也沦为直奔娱乐，简单粗暴。游戏变得愈加“轻”，帅哥美女，热热闹闹。不难想像，之后联网化的单机游戏或许还会出现一些令“保守”的单机玩家们不愿意看到的事情：剧情按章节收费，道具收费，过多与游戏不相关的“活动”，玩家PK，二流明星代言……但当这一切还没有成为事实之前，好消息是，我们还有几年享受纯正的单机。

风水轮流转，当下的单机，已经成为10年以前单机迷们眼中网游的样子。是福是祸，尚无法下定论。但令玩家们曾经魂牵梦萦的角色、世界观和剧情，已经变成了游戏中无谓的背景元素。对热衷于在游戏世界中体验、探索的笔者而言，这无疑是场灾难。

“三剑”的网游化未来

现在的“三剑”，同样都在为网络化做着准备。“仙剑”通过小说的形式试图整合世界观，“轩辕剑”的新作也试图向网游方向靠拢，剧情中强调的穿越和轮回可能是为网络版埋下的线索。而“古剑”则是将单机和网游的元素来了个大杂烩，虽然没有各取其长，但也算第一个吃螃蟹的。

网游就不再能拥有文化内涵、制作热情和作品特色？只能是无脑的砍砍杀杀？我看不一定。在10年前的特定背景下，单机界一部分人选择了做网游淘金，急于大赚一把，而另一部分人看到网游市场的软肋所在，从而选择留守单机界。在市场选择下，造成了单机、网游两界泾渭分明的次文化圈，单机迷的抱怨，很多反应了当时的现状。


一味的改变战斗系统，并不能让游戏脱胎换骨

而在当下，国内网络游戏已经跨过了商业效益的顶峰期，而单机一方投资收益逐渐增加，造成的结果就是单机界会日益浮躁，而网游界则在大浪淘沙中市场结构有所改变，会把作品做精。换言之，单机界和网游界将会从对立的两端逐渐靠近。

而上述的市场趋势，在今夏已显露出了脉络。先是《轩辕剑》《古剑奇谭》两大系列携影视、游戏圈试图展开立体营销，并打入网游业，再是《凡人修仙传》发行单机版，腾讯也即将推出《斗战神》单机版，畅游携手“轩辕”，网易投资灵游坊，互联网大鳄也开始对单机游戏这款地盘虎视眈眈。

很不幸的是，这次“古剑”的半网游半单机试水，并没有将单机和网游两者的优点相结合，而是过于随意地拼接各路游戏的元素——解谜、QTE、战斗、家园系统、国产RPG剧情。造成的结果是游戏性上的涣散，最终又只能依靠生硬的剧情救场。从大环境来说，烛龙这步棋虽然执行上略有疲软，但从战略上讲，算是看准了大环境，顺应了市场和更多数玩家的需求——不管单机还是网游，它们终归是商品。

（注：本文从探讨国产单机游戏发展方向的角度出发，仅代表作者个人观点。）







于影视业、出版业的发展，是“三剑”近几年共同的战略



■山东 剑气冲霄

古剑芳华录——《古剑奇谭二》世界观杂论

《古剑奇谭》系列的世界观体系脱胎于华夏上古神话，并杂糅了民俗、志怪、轶闻、野史等诸般掌故，又自创出种种名目，整体上自成一家。如果说“古剑1”只是揭开了这个广袤世界的冰山一角的话，那么由一、二代作品以及世界观衍生小说《神渊古纪》共同构建出的煌煌三界，已经能够让玩家窥一斑而知全豹了。《古剑奇谭二》在继承了前代设定的基础上，继续奋力挖坑，将“古剑”系列的大千世界又向外扩充一圈。填坑之路漫漫无期，我们不妨先简单梳理一番“古剑2”的三界设定，以此探寻古剑世界的瑰伟之美。

【天上】

往古之时，四极废，九州裂，天不兼复，地不周载。火爁焱而不灭，水浩洋而不息。

——《淮南子·览冥训》

《古剑奇谭》一、二代的故事源出一脉：上古之时，火神祝融、水神共工与太子长琴奉“天皇”伏羲之命前往不周山，共同降伏应龙悭臾。此役惊天动地，引发不周山天柱倾塌，天地几近覆灭之灾。幸得“人皇”神农兴建流月城，炼制五色石，襄助“地皇”女娲补天。人间有一部族名曰“烈山”，主动请缨赴流月城效力。

补天功成之后，太子长琴被贬为凡人，历经多次渡魂，幻形为欧阳长恭，并牵连出《古剑奇谭1》诸般经历。而神农杳无所踪，烈山部族从此被迫滞留流月城中，日夜期求重返人间之法。大祭司沈夜为延续烈山一脉，与心魔砺罂联手，将矩木枝投入下界，引发无数灾祸，《古剑奇谭二》的故事就此展开。

撇去盘古、烛龙两大创世神暂且不论，伏羲、女娲、神农三皇无疑是《古剑奇谭》世界观体系的至高点。犹如将石子投入湖中会产生阵阵涟漪一般，神祇的一举一动，皆能使人界产生巨大变局。“古剑1”中“地皇”女娲率龙渊部族前往地界，建立幽都与娲皇神殿，香火绵延数世，终传至女主角风晴雪一代。而男主角百里屠苏出身于乌蒙灵谷，其族人世代供奉女娲，并镇守着被女娲封印的凶剑·焚寂。一代的故事及后续DLC都围绕着女娲及其信众展开，亦能从中看出天界、地界、人界之间千丝万缕的联系。

而“古剑2”笔锋陡然一转，开始讲述神农一脉的传说。困于流月城的烈山部无疑属神农嫡系，能够凭借神血矩木不饮不食而活，《古剑奇谭二：永夜初晗凝碧天》的故事正是基于永悬夜空的流月城而展开。沈夜、沈曦、谢衣等主要角色均出自流月城烈山部一支，男主角乐无异身为谢衣的亲传弟子，严格算起来也应该隶属于流月城传人。

喜爱浪迹天涯的神农偶至一山谷，以神力帮助一棵黄桷树生长。黄桷树被拔苗助长之后，成长为古木“冠月”，根结深入与大地万物相感应。而冠月生长之地，便名为“百草谷”。千年流转之后，百草谷聚集了墨者、天罡和斩风等诸多门派，女主角闻人羽便源自天罡一门。百草谷与流月城虽信仰同一神祇，彼此却不相往来，甚至不时兵戎相见。

另有一支信奉神农的部族迁徙至西域，历经千年繁衍，成为捐毒国。捐毒人的血脉和西域人结合在了一起，信仰也产生异变，转而祈祷西域众神。众神似乎听到了捐毒人的祷告，赐予了捐毒一位伟大的国王——浑邪王。后因西域马贼猖獗，天朝圣元帝派遣大将乐绍成赴捐毒平乱。乐绍成同捐毒将军兀火罗展开拉锯对战，不料流月城矩木枝忽然降临捐毒国，国人死伤大半，浑邪王败退。兀火罗自刎而死，遗下一双幼子，次子被乐绍成带回天朝长安并抚养成人，此即本作主角乐无异的真实身世。

除了信仰三皇外，“古剑”中还有不少另类的宗教。比如钻研偃甲机关的乐无异，在游戏初期是一位无神论者（这在国产单机游戏中极其少见）。而作为游戏重要场景的慈恩寺、无厌伽蓝和纪山寺，很明显信奉的是佛教释家。佛门以释迦牟尼，亦即如来佛祖为尊，

却不知佛祖、菩萨、罗汉等佛教系统与“古剑”的三皇八神之说有何联系，如来佛祖又能否与伏羲、蚩尤等诸天神魔大战三百回合？！

与佛门相比，修仙练气的道家门派则更为常见。比如游戏前期的Boss灵虚道长，他手中的翻天印便是仿制广成派开山老祖——广成子所持的上古法器而作。广成子是古典小说《封神演义》的“十二金仙”之一，和姜子牙是同门师兄弟，只是在“古剑”系列中不知被设定为仙家还是凡人。“古剑1”中天墉城御剑，青玉坛炼丹，铁柱观养气，各有各的手艺，然而这些仙门道观却并没有统一的信仰。根据设定集《芳华如梦》记载，青玉坛信奉的是太上老君（《封神演义》中属于广成子的师叔辈），从“古剑2”玄妙观的场景布置来看，似乎也留有元始天尊、太上大道君、太上老君的设定，不过“三清”应该位列仙班，无法与“古剑”中的三皇八神相匹敌。至于天墉城与铁柱观两家，除了拥有紫胤真人、噬月玄帝这两枚镇宅之宝外，似乎也没什么始祖级的大神可供膜拜。

【地域】

蒿里谁家地，聚敛魂魄无贤愚。鬼伯一何相催促，人命不得少踟蹰。

——《蒿里》

既然存在信奉神祇的部族，自然也存在对抗神祇的部族。其中唯一能与天界正面相抗衡的部族，自然要数蚩尤所率领的铁血部族——安邑族。

《古剑奇谭》里种种神威无俦的上古凶剑，皆缘起自上古时期的一名安邑族人——襄垣。襄垣被誉为古往今来绝世无双的大铸剑师，他以身殉炉，用自己的三魂七魄成就了世上第一柄“剑”——始祖剑。蚩尤持此剑与伏羲一战，竟伤及伏羲神体。伏羲一夕间屠尽安邑，并将始祖剑封印至云顶天宫。而蚩尤等人沾及伏羲神血，化为魔体。此后安邑血脉的旁系——龙渊部族延续下来，伺机向天界复仇。他们铸成木、火、水、金、土、阴、阳七把凶剑，威力虽远不可与始祖剑匹敌，却也不容小觑。伏羲复欲屠戮龙渊族，却被女娲抢先将七凶剑封印至人间各处。龙渊部族以及女娲族人也被带至地界。地界暗无天日，因此龙渊族人对女娲始终抱持一种仇恨心态。

伏羲派遣木神句芒率天兵天将追捕龙渊部族，却被夜神阎罗劝退。阎罗乃地界阎罗殿之主，专司制定生死轮回之规则。一切生灵的命运轨迹自其诞生之时起，便被刻印在忘川地幽宫的虚空命盘之上，即便神、魔之尊，亦概莫能外。

自此，地界乃成，并与天界、人界成鼎足之势。

【人间】

举目则青楼画阁，绣户珠帘，雕车竞驻于天街，宝马争驰于御路，金翠耀目，罗绮飘香。新声巧笑于柳陌花衢，按管调弦于茶坊酒肆。八荒争凑，万国咸通。集四海之珍奇，皆归市易；会寰区之异味，悉在庖厨。花光满路，何限春游，箫鼓喧空，几家夜宴。

——《东京梦华录》

据烛龙官方的信息，《古剑奇谭》系列以盛唐时代为背景蓝本，从游戏中的长安、李氏皇朝，以及“古剑1”唐刀、唐代装束、安陆县等设定，均可以找出架空在唐代的佐证。其中“古剑2”与夏夷则相关的“三子夺嫡”剧情，更是颇具初唐“玄武门之变”的味道。当年盗墓小说大行其道，“古剑1”便设置出秦皇陵墓供玩家发掘。如今适逢后宫戏层出不穷，“古剑2”又颇为与时俱进地安排出宫斗戏情节，这大概也是国产单机游戏有史以来第一次直面宫闱政治斗争的剧情了。

“古剑2”的天子——圣元帝，斩杀万千妖魔而终于定鼎江山，大概在称帝前也是侠义榜上的一条好汉。后来机缘巧合之下，在南海明珠海结识鲛人红珊，彼此情根深种。红珊为与情郎结合，不惜以禁术将鱼尾化为双腿，并永生永世不得回归南海。两人诞下一子，便是游戏中的男二号夏夷则。

这段剧情几乎原原本本地借鉴了丹麦作家安徒生童话《海的女儿》，烛龙将丹麦童话与中国宫斗戏无缝衔接，倒也称得上创举一件。而游戏中圣元帝与红珊相恋的故事，也说明“古剑”世界里人与妖并非绝对对立。除了灵虚道长等一小撮食古不化的老牛鼻子外，多数修仙之士对于妖类并非太过反感。像《仙剑奇侠传》那样人妖相恋却终成歧途的故事，到了《古剑奇谭》里便未必就是悲剧。

《古剑奇谭二》不遗余力地开拓十洲三岛、七十二福地的设定，上承《神渊古纪》三皇八神之神话，下启《古剑奇谭1》众族共生之传奇，并以皇都长安、边塞长城、南疆朗德寨、西域捐毒国，以及天空之城流月城等地域场景，填补了一代作品尚待呈现的空白。不过由于本作主线剧情极长，对于各个城镇风物的展现未免力有不逮，不及上代作品那样条目繁多，甚至大部分NPC的模型都是重复且无法对话的。这对于一款游戏的世界观构造，无疑属于致命的打击。

无论如何，《古剑奇谭》一、二两代作品，终于合力展现出了整个世界的大致轮廓。虽然其中许多设定已经屡见不鲜，但总体说来倒也不乏新意。当然，世界观的优劣，对于国产单机游戏并非是决定性要素，但对于烛龙而言，却是不容小觑的一项工作。

毕竟，它是《古剑奇谭OL》的第一回合攻势。P



富丽堂皇的长安城，颇能体现出大唐气象



■辽宁 枫红一刀流

月冷千山永夜尽——《古剑奇谭二》剧情流程

引子

上古时代，一场灾难席卷大地。不周山天柱倾塌，天穹皲裂，洪水肆虐。神农以神树矩木为基，建造浮于空中的流月城，带领众仙在此提炼五色石，助女娲补天。

远古部族烈山部，生于清气浓郁之地，寿数长久，善驭灵气。他们主动请命，愿往流月城相助。神农感其赤诚，在矩木核心留下一滴神血，使其蕴含生命之力通过矩木枝叶源源发散，即使这些枝叶离开本体也不例外，烈山部人由此能够不饮不食而活。

补天之事耗时弥久，进展艰难，人界黎民死伤惨重。天皇伏羲遂用神剑昭明，赴东海斩杀巨鳌，取其足支撑四极，暂止天穹倾颓之势，洪水为之退歇。经过漫长的奋斗，天穹重归完整，而神剑昭明于此役后崩裂损毁。

灾劫之后，大地浊气增加，不再适于烈山部人生活。神农仁慈悲悯，允许流月城凭借燃烧剩余的五色石，继续漂浮于北国天穹中，供烈山部人栖身。离去之时，他承诺会为烈山部人寻找出路。

流月城自此留驻于北疆上空，城中终岁严寒，少有草木，展目只见莽莽矩木，皑皑雪原，冷寂无涯。天皇伏羲为防止五色石和矩木等机密外泄，在流月城内外布下结界，流月城从此与世隔绝。烈山部人在城内建起巍峨神殿，昼夜求祈神明早日归还……

岁月流逝，大地浊气日见浓郁，即便高居天上，烈山部后裔仍难逃浊气侵蚀，体质衰退，寿命减短，甚至罹患绝症。

时如流水，数千年时光匆匆而过。于数百年前，流月城老城主独女沧溟染上绝症，命不久矣。当时大祭司的两个孩子——沈夜和沈曦也都出现绝症的症状，为了尝试用神血之力治愈沧溟，大祭司将沈夜兄妹送入矩木核心作为实验。两人在矩木里遭受神血烧灼，病症痊愈。然而妹妹沈曦却从此每过三日，记忆便重回进入矩木的前夜，其中惨痛，难以表述。



沈夜和月华悉心照料永远也长不大的沈曦

12年后，老城主及前任大祭司亡故，沈夜继任大祭司。同年，谢衣拜入沈夜门下，尝试破除伏羲结界。在一次实验中，谢衣成功割裂伏羲结界，不料魔域的心魔砺罂窥伺已久，趁机潜入城内。心魔靠吞噬心念和七情来增加魔力，但人界会消耗他的魔力，因此他进到伏羲结界之中远离人界，并向烈山部许下承诺，他将魔气感染城民使他们不再惧怕浊气，而流月城人要将矩木枝散布人界，他好通过矩木源源不断吸收人界七情。

沈夜接受心魔的条件后，城中发生动乱，旋即遭到血腥镇压。谢衣最先接受魔气熏染，以争取时间调查心魔的来历和弱点。最终发现，心魔附上的矩木，以它为盾牌。如果矩木被毁，那么流月城将不复存在。

谢衣只好叛逃下界，寻找克制心魔之法……


乐无异埋首工房制作偃甲人


在青山茶楼与闻人姑娘相遇

一、公子无异

长安城的定国公府邸，大公子乐无异在工房里专心致志的组装一个偃甲人，很快就要大功告成了。男仆如意跑了进来，看到地上那把锈迹斑斑的古剑，惊慌失措地问他，怎么把老爷的珍藏品拿来砍木头了。乐无异没有理会他，心无旁骛地把偃甲人组装好。

乐无异的娘亲是南疆天玄教偃女一族的传人，他自幼就喜欢跟娘亲学习偃甲术，只是学艺不精经常出点纰漏。偃甲之术古来有之，譬如前朝诸葛丞相制造的木牛流马就是简单的偃甲。百年之前的谢衣前辈是偃甲之术的集大成者，据说他制作的偃甲精巧细密，所制的牛马会吃草，鸟儿会飞翔，甚至偃甲人能够说话，面貌举止与真人无异。只可惜谢衣在百年前就过世了，他的作品在世上越来越难见到。至今无异家里还珍藏着谢衣制作的偃甲蛋和钻天鼠。娘亲曾经说过，她和谢衣前辈有一点渊源。

无异念动咒语摧动阵法来激活偃甲，心里想着如何让娘亲刮目相看，自己将来一定要成为像谢衣那样有成就的大偃师。由于分神，咒语念到一半便中断了，那只偃甲人吱吱嘎嘎的一顿乱扭冲出了工房。乐无异登时慌了心神，连忙追了出去。

庭院里的偃甲人左突右撞，将花花草草弄得凌乱不堪，其中更有娘亲喜爱的盆栽。乐无异气愤之余，便拿这个不谙人情的偃甲人出气。打斗中手里的古剑忽然通体散发一道光芒，让他很是惊诧。好不容易将偃甲人砍倒，无异累得气喘吁吁。这时如意挤眉弄眼的报讯，原来是爹爹回府了，他连忙把古剑藏到身后。

征西大将军乐绍成回到家中，发现爱妻喜欢的盆栽“松柏岁寒”已成了一堆残枝败叶，心痛不已。还看到无异身后的那把古剑，表情忽然凝重起来，呵斥起无异来。说晗光是一把邪剑，累任的主人均遭横死。它的上一任主人是一代英豪，在穷途末路之时用此剑自刎。说罢感慨起人生无常、生死可畏，要无异离这把不祥之剑远些。

这时，男仆吉祥慌张禀报说夫人回府了，乐绍成闻言色变，连忙让儿子越墙逃走，自己脸上却挂起笑容，挡下势如虎狼的妻子傅清姣。

二、谢衣偃甲

无异跳出院墙，把晗光也带了出来，身上还有谢爷爷制作的偃甲蛋和钻天鼠。进到青山茶社，见两名无赖在纠缠小翠姑娘，一名美貌少女将小翠救下，那少女身穿一袭白色长裙，英姿飒爽。无异也不甘示弱，上前将无赖打个落花流水，正要出手惩治他们，少女和小翠却异口同声说莫要滥用私刑，还是报官吧！无异觉得无趣，便讪讪坐到一边喝茶去了。

听茶客们闲聊，说富商金大贵的女儿非要嫁那逸尘子，据传那逸尘子英俊潇洒、玉树临风，喜欢拈花惹草、处处留情，有好事者将他的风流韵事写成小说《逸尘记》，居然在坊间热卖。茶客还提到金大贵得到了前朝大偃师谢衣造的偃甲，那东西就停在码头。听到这里，无异好奇心起，谢前辈的手笔是必定要去看看的。

赶到码头探望。看到金大贵正召集江湖中人过来赏宝，一些丰乳肥臀的舞女正在那里摇曳弄姿，码头的水里有个巨大的东西被布匹蒙盖着，难窥真面目，或许就是茶客所说谢爷爷制造的偃甲？这时一名鹤发童颜的道长面罩寒霜，拿腔作调的走过来驱赶无异，无异掏出几块银锭便令他笑逐颜开，敬若上宾。

乐无异站到岸边端详那偃甲，用钻天鼠燃放焰火引走了守卫，自己偷偷溜了进去。布匹里面是一艘木船，布幔上有谢衣的纹章，说不定真的出自谢衣之手。只是这艘船看起来很新，不像是百年前所造。

闻听里屋传出呜咽之声，破门进去看到一个身穿熊猫服的家伙被绑缚在地上，连忙把他救了起来。屋子里关着一些飞禽走兽，其间有一位名为石百子的龙钟老者，和妖冶媚气的辟尘。听石百子老先生和辟尘姑娘说，他们是杂耍团的成员，这艘偃甲船名为“竹笋包子号”，是他们用来四处



旅行的载具，被心怀不轨的道士盯上才遭此劫难。

乐无异觉得他们可怜，让他们想办法将船开走，自己去牵制那个恶道。来到船外，看到茶社遇到的那名少女，手里拿着一杆红缨长枪与长乐道长对峙。无异担心他们打坏了谢衣的传世偃甲，让他们离远点打。

少女自称叫闻人羽，说要保护这艘偃甲船就需和她联手，否则她现在就拆了桅杆。正说话时，道长召唤出一个太乙神兵，无异只好和她并肩战斗。

打倒太乙神兵，长乐道长痛心疾首，叫苦连天。无异看身后的偃甲船就要开了，连忙叫上闻人羽逃到船上去。长乐道长跌落水中，像一只落水狗在那里破口大骂。

三、江陵古道

“竹笋包子号”腾空而起，翱翔天际。宏伟的长安城渐行渐远，渺不可见。乐无异和闻人羽凭栏远眺，指点江山，无异万没想到这件偃甲居然是艘能飞的船。这时晗光古剑发出声响，无异握着它感觉一阵的胸闷，柱剑跪地不起。闻人羽察觉异状，连忙赶过去探视……

在闻人羽的照料下，无异的症状有所缓解。两人尽释前嫌、谈笑风生。闻人羽说她来自百草谷，无异的娘亲出自天玄教，和百草谷还是有些因缘的。辟尘和石百子赶来道谢，说道士摧毁了几处偃甲机构，如今只是勉强飞行，这偃甲船的飞翼可是鲲鹏之翼呢。闻人羽早看出辟尘和石百子是狐精和树精，却没有马上点破，任无异蒙在鼓里。无异甚至还认为那只熊猫是披着熊猫服的表演者呢，从未想过是只真熊猫。

进到船舱，无异很快将损坏的衡天仪修好，闻人羽察觉这艘船上处处透着古怪。那只大熊猫闯了进来，满腹牢骚的呜呜哭了起来，还诅咒辟尘500年也嫁不掉。

石百子说这熊猫是杂耍团的团长，名叫团子。无异掏出谢衣的纹章道出心中疑问，为何这船是谢衣百年前所造，却是如此崭新。团子说这船其实是前团长于二十年前所造，他是谢衣的好友。石百子说谢衣现在可能仍在世上，无异听了心里一喜，此番逃出家来是个不错的机缘，若能拜访到这位偃甲大师学个一招半式的，那可真是一桩美事。团子说谢衣的居所在江陵附近，他造的房子能够行走移动，附近有厉害的幻术屏障，最好不要靠近。由于他们杂耍团还有事情要办，只能将两人送至江陵城附近。

闻人羽沉思良久，决定和乐无异一起出行，寻访谢衣的下落，为的是调查17年前的一桩悬案。在她身上也有一枚偃甲蛋，竟和无异的一模一样，同是谢衣的传世之作。

来到江陵古道，无异用偃甲鸟给爹娘报讯，并将一只偃甲鸟送给闻人羽，传授她使用的方法，以后无论在哪里都可以用偃甲鸟传信了。闻人羽说这江陵是自古战场，说不定有冤魂野鬼，不宜久留。无异玩心大起，将她作弄一番。说话时，狼群朝他们悄悄逼近。



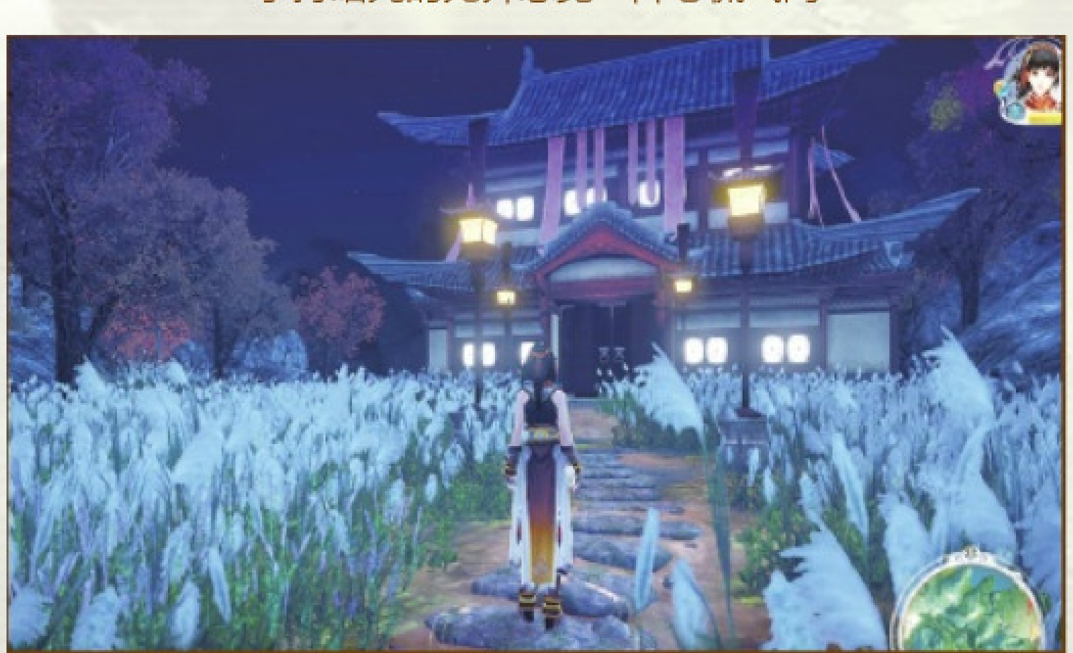
清掉狼群，无异忽觉胸闷难忍。空中忽然传来悠扬清婉的歌声，狼群竟一起退散，极是诡异。无异觉得自己战斗时感觉疲累，是缘于身上的晗光。闻人羽对古剑端祥片刻，说它的身上有股凶邪之气。

四、月夜清歌

无异为那歌声感到着迷，这声音就是古人形容的昆山玉碎、响遏行云吧！唱歌的一定是位清丽脱俗的美人，不由心向往之。闻人羽说深更半夜的野外有这种歌声事出反常，说不定妖异作祟，不要节外生枝还是赶路吧。



手持晗光的无异忽觉一阵心慌气闷


在芦苇深处竟然有一户人家

两人走进大片的白色芦苇丛，遥望前方有幢楼宇，那幽婉的歌曲正自楼宇飘出，无异大喜，这下住宿的问题解决了，还能见到那位歌仙妹妹。闻人羽发现一路上的虫鸣鸟啼之声在这里断绝了，叫无异小心。

从楼里走出一位唤作桢姬的绿裳女子，美如画里的仙子。桢姬答应留两人住宿，无异称赞起桢姬的歌声来，却发觉她只与闻人羽说话，对自己是十分的冷落。

桢姬起身要去做饭，无异打算拿出茶楼打包的饭菜将就一顿，不料囊中蹦出一只黄色小鸡来，是它把那些东西给吃掉了。闻人羽曾在“竹笋包子”号见过这小家伙，不知何时跟上俩人的，现在也送不回去，只好先养在身边了。无异望着小鸡直流口水，说要烤着吃掉它……闻人羽气得发起脾气来，而无异却开心地笑了。

两人受邀到露台就餐，闻人羽给小鸡起了名字

“小黄”，无异更喜欢叫它“馋鸡”。这时一名青年道士闯了过来，施展法术将桢姬现出厉鬼模样，两人才明白这里是桢姬设下的幻术陷阱，专门诱骗路人上钩的。果不其然，楼宇和露台的亭子都消失了，桌上的饭菜变成了密麻的毒虫。两人向那男子道谢，得知桢姬是鱼妇所化，这种妖怪只喜欢吃女子，怪不得她对闻人羽那般亲热，对无异却爱答不理。

青年道长踏剑气而去，无异和闻人羽商量着猎些野味做晚餐。闻人羽去打来兽肉，她随身还带有盐巴，无异就近采了些砂仁作为调料。兽肉在无异的烤炙下散发出扑鼻的香味，让闻人羽赞不绝口。无异随口说出自己的父亲是定国公，闻人羽说定国公是她所敬佩的偶像，期待日后能去拜访这位曾经西域平寇的大将军。

小黄虽然个头小，食量却是惊人，无异想着得尽量联络团子把它送走，要不早晚得被它吃穷。

五、海市洞天

进到江陵，这里不像长安街道那样宽阔笔直，到处都是弯弯绕绕的小巷子。无异跟随闻人羽去武器铺买暗器装备，这时一名背着大包小裹的老道凑上前来，说要借无异身上的晗光一观。说话时老道的眼中射出异彩，无异竟鬼使神差地将晗光卖给他了，等醒过神来那个妖邪老道早逃得无影无踪。

两人在城中寻访妖道的踪迹，在城东南的军营附近终于发现他的身影，无异飞檐走壁、纵高蹿低追上了他。这家伙一顿耍宝，一会拿出太和宫的“天罗地网”，一会耍出丹霞派的“玄灵掌”，身上的法宝还真不少。原来他就是被太和宫逐出师门，到处坑蒙拐骗的“明宝亨通”慧明大仙。

无异教训他一顿抢回了晗光，并拿到海市的通行印鉴。海市是传说中的黑市，那里什么法宝妖物应有尽有，无异特别想去看看，买些偃甲图谱来研究。彗明说海市在人界的入口就在城中摇钱树后面的墙上，闻人羽将慧明揍晕，祭出符鸟给太和宫传讯来领人。

两人到客栈休息，午夜时分，无异跑到街上制作偃甲，闻人羽把一块能够照明的水精送给他，无异讲起自己喜欢上偃术的过程。在他小的时候，他曾在家院外遇到一位戴着面具的白袍异人，那人送给他一只偃甲鸟，并鼓励他说，等他将来偃术大成就能知道他的姓名。

时辰不早了，两人依照彗明提供的线索，在城西南角果真找到一株摇钱树，发现墙上的图画缺少一只蛇睛。无异伸手就按，结果图画大放异彩，无异拉起闻人的手跳了进去。



海市里面到处是奇珍异宝、山精海怪

闻人羽前去打探情报，无异久等不归，招摇的美女、奔跑的鸡蛋在眼前晃来晃去，让他心痒难搔，于是急切切的去找闻人羽。来到市集遇到蛤蟆精金不换，他要借晗光一观，并提出要购买这把古剑。古剑倏然发出一道光华，从中出现一名小孩，头发黑白参半，说话却是半文半白，老气横秋的。他自称是剑灵禺期，曾替无异解决无数次危机，告诫无异不要再打卖剑的主意，对他约法三章。

在商铺那里找到闻人羽，得知海市里的博卖行是拍卖宝贝的地方。无异在摊铺上随便买了只金麒麟，据说这是男女表达爱意的信物。这时看到昨晚捉拿女妖的青年道士走了过去，于是好奇追了过去。

在博卖行门口，给鼠精金砖看了身上的宝贝晗光剑，顺利进入拍卖现场，看到昨晚那个桢姬成了拍卖品。于是询问那名青年道士，他称自己是灵虚真人托负降妖的，昨晚他将桢姬送到玄妙观里去了，没想到她会出现在这儿。台上的主持接着拍卖鲛女白露，还要剥取她的鳞片，道士上前阻止，不料一株断魂草散发的黑雾令他神昏志迷，竟朝全体来宾施术攻击。无异连忙斩除断魂草，道士才缓缓恢复神志。

联手击败鼠精，三人进到后面的牢房，解救牢里的鲛女白露和鱼妇桢姬，得知她们都是被灵虚真人夺去了内丹，再送到这里拍卖赚钱，白露的娘亲还被关在玄妙观的牢里。

三人决定前去江陵找灵虚对质。从鼠精金砖口中得知，断魂草能令活物变成行尸走肉，是从流月城里流出来的东西。

六、翻天之印

返回江陵，得知青年道士叫夏夷则，是太华山的弟子，此行是来寻访一位传奇人物的。

来到玄妙观，夏夷则质问他鲛人和鱼妇的事，灵虚真人凭借夺取的内丹修成半仙之体，狂傲强横，对自己所为毫不讳言。夏夷则要诛杀灵虚，却和无异、闻人羽一道被灵虚祭出的翻天印吸了进去。

翻天印里别有洞天，有两种灵力维系着平衡，三人商量着打破这里的平衡，令翻天印的灵力和灵虚的灵力相冲相激，或能打开裂隙缺口。广场中央有一个巨大的圆形屏障，中间的光球变幻着颜色，朝三人发射对应颜色的光球。平台四周有金、木、水、火、土五个属性的法阵，无异根据光球的颜色去踩相克的法阵。解除屏障后找到翻天印之灵，它分为人兽两种形态，人形与灵虚一般样貌，原来是他一直操纵着灵虚。打败了翻天印之灵，它在消亡前对夏夷则施了

“言灵偈”，咒其一世飘零、众叛亲离、求而不得，为至亲之人所杀，死无葬身之地……

三人毁掉了翻天印回到玄妙观，灵虚真人气急败坏破口大骂，说夏夷则叛师弑兄、背叛太华观种种劣迹。现在灵虚的修为已毁，夏夷则没有赶尽杀绝，放其自生自灭。

在殿里找到密道入口，带着白露、桢姬一起进入密道探看，在地牢找到白露娘亲的发钗，白露心恐娘亲遭遇不测，悲伤不止，夏夷则温言劝慰。

灵虚逃离了玄妙观，观中弟子得知这个消息无不兴高采烈，原来这个灵虚真人是鸠占鹊巢，强占的玄妙观，弟子们畏其法术高强，一直隐忍不敢违抗。

说到桢姬的安置，无异想用妖力作为偃甲的驱动，而桢姬也乐于栖身其中修行，同时得到大家的荫护。白露决定寻访娘亲，临别之际，赠送给无异一只甘露珰作祛毒防身之用。

三人来到客栈休息，夏夷则说他此番下山的目的，也是来寻谢衣前辈的，希望借用他造的“通天之器”解决一件陈年秘事。

夜半时分，无异将买到的发饰送给闻人羽，闻人羽略发感慨，自己是百草谷的墨家子弟，身为天罡的她就算穿上漂亮的衣裙，梳起复杂的发式，也无法变成那些女孩子的模样。

七、山中寻隐

离开江陵城来到纪山脚下，夏夷则借故离开，貌似有什么事情要处理，闻人羽心生疑窦。等夏夷则追上来，三人继续前行，见这里山清水秀、草木葱茏，田地里的庄稼碧油青绿，长势格外喜人，那河边转动的水车大概就是谢衣前辈的杰作吧。向垄间的一位老丈问路，得知谢衣就住在山顶，他的住所在东北边悬崖上，山道险绝，大概只有飞鸟才能过去。还有，谢衣在100多年前就不在了。

三人沿着崎岖山路前行，在峰顶找到一道竖直的石井，沿着伸缩的石台跳下去，一直落身到井底地道。在幽暗的地道迷宫尽头是个地秤机关，要两边砝码重量相等才能打开机关门。

来到另一边的绝崖，机械吊篮升至峰顶，击毁几个偃甲人进到谢衣的居所。里面的东西都搬空了，在桌上找到一封谢衣留下的书信，里面絮叨了一些琐事，措辞很是温和，说他前往朗德的别居，让杂耍团有事到那边找他。闻人羽说朗德是南疆雷公山的一座苗寨，十分偏僻。

进到谢衣的制作工坊，找到一



在谢衣的工坊里有一个制作精美，栩栩如生的偃甲美女

具偃甲美人，“眉若春山，肤若凝脂”，把无异看得直流口水，看他那副魂不守舍的样子，闻人羽转身去找夏夷则说话，问他在山脚要处理何事，是不是有人在跟踪，夏夷则对此讳莫如深，说此事重大恕不能相告。

正说话时一个偃甲兵挥斧攻来，夏夷则不幸被砍流血不止。无异和闻人羽合力将偃甲兵击倒，闻人羽用百草谷的灵药好不容易才帮夏夷则止住流血。这时无异的偃甲鸟飞回来，传递爹娘的回话，娘亲说他长大不小也该在外面游历一番了。鸟腹里还有一大堆的银票，手头终于宽绰了。

到二楼卧房休息却怎样也不能入眠，索性去找伙伴们玩耍。在屋外遇到夏夷则，两人趁着月色下棋聊天。无异淡泊名利，不在乎输赢的心性让夏夷则很是欣赏，两人言谈甚欢。闻人羽抱来一只酒坛。是夜风清月白，三人共赴一醉。

闻人羽说她是为了寻访师父的下落才偷偷溜出百草谷的，如今已经过去近三个月，师父仍然音讯渺然。师父当时执行一项任务，前往西域调查某事。无异和夏夷则说若找到谢衣，有了“通天之器”或能帮她找到师父的下落。

八、忘忧仙树

无异醒来时天光大亮，连忙到屋外找闻人羽和夏夷则，说与辟尘姑娘取得了联系，她说小黄是很特别的鸟，常在幼年认主，以后小黄归他养了。众人担心小黄的食量实在惊人，大家很快就会干粮空乏。这时小黄鸣叫不停，竟变成了一只大鹏鸟，载着三人翱翔天际。

赶到朗德寨，村寨的上空漂浮着浓重的黑雾，寨子里有被活活撕咬而死的羊羔，从齿痕推断是人为的。说话时无异的身周浮现黑雾，还好身上的甘露珰将之驱逐。在村寨里寻见几名村民，行尸走肉一般相当诡异，夏夷则出手将其打晕，说这黑雾和海市博卖行里那株断魂草所散发的黑气相像，叫人神昏志迷。

三人带好甘露珰朝黑雾中心走去，广场上有一棵笼罩黑雾的参天大树，叶子和断魂草一模一样。忽闻女子的呼救声，循声跑去，见一些村民在烧房子，院里的母子惊惶失措。夏夷则连忙施法熄灭火焰，击倒围攻的村民。和院里的母子

说话，男孩巴叶说那颗散发黑雾的大树是中原人带来的，名叫忘忧仙树，据说能使人忘掉烦恼。

返回广场，用刀剑无法斩断巨树。剑灵禺期现身，说那黑雾乃是固若金石的魔气，能卸开加身的力道，他让夏夷则用甘露珰护身，施法暂时驱散魔气，无异挥起晗光剑斩断这株巨大的断魂草。

禺期说这断魂草来自流月城，上古天柱倾覆后，神农造起流月城，引烈山部人进城炼五色石，襄助地皇女娲修补天穹。这流月城的根基便是神树矩木，其蕴含的生命之力能使烈山部人不饮不食而活。却不知为何，矩木为魔气感染流落人间。

原来这断魂草就是上古神树矩木之枝！在除掉断魂草后，村民们恢复神智，禺期嘱咐无异不要再用晗光，他不会再现身相助了。原来晗光直接触了魔气，禺期前辈已然受伤。

流月城的巨门祭司雩风赶到，这家伙油头粉面，娘声娘气，兰花指一点施了一个猛火咒，将男孩巴叶杀于当场。雩风说众人毁了矩木枝，罪无可恕。他还说3个月前有个天罡试图潜入无厌伽蓝，被大祭司沈夜捉住，后来丢给瞳去料理，那个瞳喜欢豢养毒蛊。

三人联手击败雩风，这家伙气急败坏喊手下进攻，三人大战之后气力未复，恐难支架。这时一位风姿卓绝的白袍异人带着偃甲蝎出现，无异对他有种熟悉的感觉，好象在哪里见过。两人说话时雩风意欲偷袭，结果被偃甲蝎戮于当场。他的尸体消失后，地上出现一块魔契石。

白袍异人说流月城不会对三人善罢甘休，要带他们到清静之地避难。将巴叶送回家中，夷则用幻术修改了巴叶娘亲的记忆，让她停止悲伤。无异对白袍异人的偃甲蝎很感兴趣，对其结构啧啧称叹。看到上面



跟随谢衣来到静水湖畔



剑灵禺期说起晗光剑的来历



剑灵禺期现身说出斩除忘忧仙树之法

的纹章才恍然大悟，这位白袍异人就是谢衣！无异连忙拜见，兴奋得语无伦次起来。

九、桃园仙居

跟随谢衣来到静水湖畔，除去幻术屏障，湖中央出现一幢屋子来，小黄化为鱼身浮于湖中。在谢衣的解释下大家才知道，小黄是庄子《逍遥游》中所写的鲲鹏巨鸟，它即是鹏又是鱼，能在天空和河海中飞翔遨游。

来到谢衣的居所，他摘掉面具露出真容，这位一百多岁的老人竟如翩翩青年，风采依然。无异提到传闻中的谢衣曾制作活物般的偃甲，谢衣说偃术并不能赋予偃甲心智和灵魂，归根结底它们只是机器罢了。无异要向谢衣学习偃术，谢衣慨然答应，交给他书房的钥匙。

闻人羽说出当初师父是在调查与谢衣有关的事情时失踪，如今流落到流月城的手上。谢衣并未听闻过程廷钧的名字，对此全不知情，说流月城实力强大，劝她不要以卵击石。关于夏夷则借用“通天之器”一事，谢衣说这东西早已不在身边，况且它也不能知晓万事。

谢衣离开后，无异埋头在书房看那些偃甲书籍，陶然忘我、如醉如痴。夏夷则找到一幅加了锁具和符咒封印的画卷，让无异解开了上面的七子连环锁，夏夷则施法除去符印，三人一道跳入画卷之中。

无异和闻人羽越过一片池塘，在亭子中央矗立着一位美女的雕像，无异看她有些眼熟，颇像当初在谢衣故居所见的那名偃甲美人。无异看到雕像的动了，夏夷则说这不是雕像，而是被封印的人，说着为雕像解除了封印，那女子倒下正砸在他身上。美人自称巫山神女，名叫阿阮，过去的事情都想不起来，只记起谢衣哥哥，随后说大家追上她就能离开画卷。大家追来跑去，在密林里找到一座传送阵，才返回到谢衣居所。

谢衣归来，说不认得这位自称阿阮的姑娘，说她被岩心玉诀所封，时有百年之久。来到后院，谢衣和夏夷则联手为其彻底解封。阿阮想起往事种种。百年前，谢衣前往西域捐毒国寻找一枚指环，阿阮也嚷着要去，谢衣将其封印在桃源仙居之中……

醒来将记起之事告诉谢衣，谢衣对那一段事情全无印象，不知西域发生了什么事情。为了解开谜团，谢衣决定再赴西域，并寻找那枚捐毒指环，无异、闻人羽、夏夷则和阿阮也愿一同出行。

夜晚时分，无异准备放飞偃甲鸟，谢衣过来看到这只偃甲鸟，想起当初自己曾送给无异这样的一只鸟儿。无异才知道童年所遇异人正是眼前的谢衣，连忙行过拜师大礼。

在屋里没有找到闻人羽和夏夷则，连仙女妹妹也不见影踪，便爬

到屋顶赏月，这时剑灵禺期现身陪无异聊了起来，说起晗光剑的来历。

遇到闻人羽追赶小黄，结果被这位大姐扑个满怀。两人到亭子里聊天，闻人羽说起害怕带毛动物的缘由，无异把小黄交到她的手上，消除她内心的恐惧。无异对她说出自己的身世，其实自己是西域人，被现在的爹娘所收养，身上唯一有父母线索的东西便是刻有西域文字的碎片。

第二天准备出发，谢衣说要找的那枚指环是捐毒国王室世代相传的至宝，后来捐毒王浑邪兵败国败，带着指环逃遁，据说他逃进了一处地下秘窟。

十、捐毒地宫

大家乘着小黄朝沙漠飞去，在长城边的一块绿洲歇脚，随后朝着西方的沙漠行走，和一群马贼不期而遇，晗光发出异响，剑灵禺期说这里是上任剑主横死之地。马贼的首领朝无异手上的晗光打量几眼，神色凝重。

来到一处捐毒遗迹，和商旅阿里木交谈，得知方才那帮马贼就是横行西域的狼缇，为首名叫安尼瓦尔。阿阮看上一名商人身上的石雕，夏夷则不惜用身上的宝贝“天眷神珠”为她换得石雕。是夜和商旅围坐篝火狂欢，阿里木提醒大家，遗迹里有些怪异，进去的人会莫名发疯。

天亮后朝遗迹深处进发，阿阮感觉地上透散出一股灵力。前方有座神庙，在神庙附近收集到红色的太阳宝珠、暗紫色的阴暗宝珠、绿色的植物宝珠、蓝色的月亮宝珠。将四色宝珠分别放到屋顶四角的柱子上，无异将神庙前石壁上的光线接通，地上出现一道通往地底的石阶。

地宫里阴暗森寒、尸气浓重，阿阮用术法为大家抵御尸瘴。夏夷则说这里建筑的格局是凶穴，有封印凶魂恶煞的痕迹。在迷宫的末端有座神像，调查的时候四人被洪水冲到下面的巨大洞腹。巨洞里建有四座塔楼，有几十层那么高，大家沿着栈桥往下方行走，在西南塔楼的三层看到一幅壁画，上面描述浑邪王的生平。阿阮见壁画上主宰植物生长的神祇感觉很是眼熟，竟和神农氏有几分相像。那遥远的记忆在她心里忽明忽暗的，十分的模糊。

穿过这片洞腹进到一间墓室，两具尸身拥抱在一起，是浑邪王和他的王妃。谢衣从尸身上取下捐毒指环，这时黑雾泛起，浑邪王的亡魂跃马横刀跳了出来。无论怎样也杀不死他，最后谢衣将其封印。观察墙上的壁画，谢衣说捐毒供奉的神祇就是神农氏，那指环正是神农所遗。阿阮若有所思，借指环一观，很多的影像在脑海中浮现，那是久远前的记忆。剑灵禺期现身，说那指环是神剑昭明的剑柄所化。神剑昭明是仙匠制铸，当年不周山天柱倾塌，天穹裂隙，天皇伏羲用它斩杀东海巨鳌，取其足支撑四极。天裂修补后，昭明便崩裂损毁，不复剑形。



地宫墓室的一块壁画上描述浑邪王的生平

剑柄被阿阮唤醒，现出原形飞到阿阮手里。禺期说昭明剑能破一切的灵力流动，阿阮并非神女，只是一介灵体，带着此剑有百害无一利。此时大门外脚步声杂沓，狼缇帮的狼王安尼瓦尔率众冲了进来，他们一直尾随着四人进到地宫。安尼瓦尔扬言要将乐无异留下来，说他身上的晗光是他父亲兀火罗的佩剑，定国公乐绍成是他的杀父仇人。两人进行单挑，打斗中无异掉落娘亲留下的胡文碎片，安尼瓦尔的身上也有同样的碎片，上面写的是捐毒语。原来，乐无异是兀火罗之子，狼王安尼瓦尔的亲弟弟。


夏夷则用一件珍宝为阿阮换来一块石雕

无异不信养父乐绍成会滥杀无辜，屠杀捐毒族人，决定回家问询父亲。临别时，他接受了哥哥所传的佩刀礼。

十一、无厌伽蓝

回到沙漠，无异到北方的王陵拜祭，心里想着如何面对长安的父亲，闻人羽过来陪他聊天，说起百草谷里解决心结之道，还送他几张自绘的图画，里面描绘着两人从相遇到现在的种种趣事。看了这些图画，无异的满腔愁绪换作莞尔一笑。

闻人羽说以后纵使他的身份和名字换了，她心里的无异依然是图画中的样子。无异听了心里很是感动，说将来要制作出一种偃甲，记录闻人羽的声音，把自己对她的记忆都保存起来。不觉聊到黄



四人联手也无法击败一袭黑衣的沈夜



在无厌伽蓝的牢里，夏夷则向大家说出自己的身份

昏，无异最后朝父母的衣冠冢拜了一拜，和闻人羽一道返回营地。

是夜，大家生起篝火饮宴，谢衣想起当初到西域寻访昭明剑的缘由，具体细节不愿提起，或许有不得已的因由吧。谢衣就偃甲术对无异指点一番，正式收下这个徒弟。

准备休息的时候，流月城的太阴祭司明川赶到，此人的身体是流沙形态，变幻无常，寻常兵器难以将其杀死，谢衣只好用千年玄冰将他冻结。随后，流月城的大祭司沈夜鬼魅般现身，一掌将谢衣拍飞。沈夜道出谢衣的原来身份：流月城的破军祭司，沈夜的叛师弟子……

大家迎战沈夜，夏夷则爆发体内妖力，变成骇人的妖怪模样，无异也握起晗光剑挺身而出。即便如此，四人也不是沈夜的对手。实力强悍，真不愧是谢衣的师父。为了营救众人性命，谢衣让四人逃走，独自迎战沈夜……

大家拔足狂奔，闻听身后传出一声爆响，无异回头一望，看到沈夜击破了谢衣的护体，斩下他的头颅……而在诸人的面前，流月城的廉贞祭司华月抱着箜篌站在那里，纤指操弄琴弦，大家毫无反抗之力……

乐无异走在黑暗中，前方的路似乎没有尽头，这是死掉了吗？师父提着灯笼出现在身前，劝他赶快回去……梦中醒来，原是师父的魂魄向自己道别。如今大家身陷牢狱，小黄和晗光下落不明。上前唤醒大家，阿阮也在梦里见到了谢衣，得知谢衣哥哥的死讯，在那里嘤嘤泣哭。

阿阮为闻人羽和夏夷则疗伤，夏夷则说出自己的身世，他是人类和鲛人所生，身份是当朝三皇子李焱。他自小隐瞒血统之秘进到太华观修道，师父一直用封印压制他身上的妖气和灵气。

阿阮重新封印夏夷则体内的妖气，将他恢复到人类模样。夏夷则将太华山的心法传给闻人羽，使其调理内息恢复如常。他还将一枚偃甲蛋送给了闻人羽，是他从桃源仙居的一间屋里找到的。现在有三只偃甲蛋了，无异觉得它们有些怪异，绝非是玩具那么简单。

剑灵禺期出现，说这里是一处地下牢狱，行囊和鲲鹏锁在库房里，他可以把它们带出来，商定在三天后一起越狱。

三天后，禺期如期而来，夏夷则解除牢房的禁制，大伙一起逃到牢外。遇到闻人羽的师兄秦炀，说是为救闻人羽而来。从他口中得知，此地是塞外荒废古寺，名叫无厌伽蓝，闻人羽的师父就是在此失踪的。

十二、寸草春晖

逃出无厌伽蓝，在山庙外遇到百草谷的秦炀。此时仰望夜空，竟看到两轮月亮，一颗蔚蓝，一颗猩红。夏夷则说那颗红色的不是月亮，里面影影绰绰有楼阁的轮廓，应该是流月城。商议之后，大家决定和秦炀一道前往百草谷躲避风头。

百草谷是上古神农氏居住的地方，百草繁茂，鲜花盛开。闻人羽将一路见闻讲给师兄秦炀听，央他放自己出谷，协助无异寻求昭阳神剑，那可能是克制流月城的关键。秦炀早知道夏夷则的身份，透露一则消息：淑妃因罪失宠，目前离宫在慈恩寺修行。夏夷则决定赶回长安探望母亲，秦炀望他来日掌政能够广济苍生。

秦炀还说谢衣可能是魔，百草谷的一位墨者曾察觉他的身上有魔气。17年前的捐毒之战也曾出现强烈的魔气，巨大的植物从天而至，扰人心智，怀疑是流月城的断魂草。

来到长安，夏夷则和阿阮双双离队，他们两人的感情看是越来越好了。闻人羽前往集市闲逛，无异踯躅在家门前，不知如何对待养父母。想起谢衣师父说的话：知道面对选择时不能逃避。闻人羽在集市撞见狼王的部下，心知不妙，赶往定国公府报讯。

家门紧闭无人应答，无异只有翻墙进去，看到一群黑衣刺客正攻向乐绍成，狼王安尼瓦尔在屋顶哈哈大笑，一跃而下，指责乐绍成杀害父亲，还造成他们兄弟分离17年。面对无异的问询，乐绍成坦承自己刻意隐瞒此事，他的身世确是兀火罗之子。当年他奉君命征西平寇，踏平捐毒。他与兀火罗是各为其主，无所谓谁对谁错。

在狼王攻击的一刻，无异替乐绍成挡下一刀。他心里仍然把乐绍成当成父亲，不愿失去重要的亲人，为此不惜与兄长为敌，此时的闻人羽埋伏在屋顶，狼王见无异态度决绝，当前状况下也讨不了便宜，便率弟



狼王安尼瓦尔赶到长安的定国公府为父亲兀火罗报仇



乐无异看到身穿淑女装束的闻人羽，惊为天人

兄们撤退。

吃过闻人羽的药，无异的伤势大为好转。听娘亲（傅清姣）讲述当年的捐毒之役：当年的浑邪王昏庸无能，大将兀火罗骁勇善战，乐绍成将捐毒城围困。浑邪王认定兀火罗拥兵作乱，兀火罗不堪羞辱，自戗而死，将自己的佩剑和头颅送给了乐绍成，那把佩剑就是晗光。乐绍成连夜攻城，发现城中出现神秘植物，黑雾里的捐毒人变成了失去理智的怪物，自相残食，乐绍成只得下令屠城。他在撤退时救出了无异，瞒下他的身世抚养成人。

傅清姣在庭院里遇到闻人羽，将她领入工坊，将一枚偃甲蛋送给了她，这是她的师傅呼延长老当年留下的，而呼延长老是谢衣的知交至友。现在已经有四枚偃甲蛋了，闻人羽琢磨不透其中的玄机。傅清姣还请闻人羽劝说无异，从流月城的事件中及早抽身。

夏夷则和阿阮赶到慈恩寺，听到圣元帝和老僧寂如的谈话，得知母亲已被父皇赐死，愤恨不已。两人被法术传送到僧房，寂如将淑妃娘娘的鲛珠和亲笔书信交给了夏夷则，劝其莫要耽于嗔恨。夏夷则决定帮无异料理流月城之事，事毕再前往南海，那里是母亲的故乡。

十三、通天之器

在病床上无聊透顶的无异，掏出海市买来的金麒麟端详着，这时闻人羽穿着淑女装袅袅娜娜地走了进来，让无异的眼睛为之一亮，惊为天人。不料闻人羽忽然身形一歪摔倒在地，看来淑女可不是装出来的。

无异将四枚偃甲蛋放在一起，略微琢磨将它们拼成一个立方体，触碰下发出辉光，两人被传送到一处所在。风景很像是桃源仙居，却稍有差异。没想到的是，两人在荷塘凉亭见到了谢衣。原来，这是谢衣前往捐毒之前创造的幻境，他将通天之器拆解成了四枚偃甲蛋，希望有缘人能重新组合它，看到自己留下的影像和帛书。谢衣说他造的偃甲虽然精巧却了无生气，唯生命是最可贵的。谢衣的影子渐渐淡薄，直至消逝无影。

离开幻境，无异展开师父所遗帛书，得知流月城中发生的故事……如今昭明被分为柄、光和影三部分，流散下界。谢衣寻找昭明的缘故，就是为了克制流月城中的心魔砺罂。

为了解开谢衣失去西域之行的记忆之谜，两人用通天之器来解析捐毒指环，得知收集到全部昭明碎片的话，就能用昭明神剑破开伏羲结界进到流月城中。再用它解析昭明剑柄，得知神农当年将昭明神剑“影”的部分投到星罗岩剿杀妖兽。

闻人羽借去了通天之器，用来解读师父的一件旧物。第二天闻人羽不辞而别，还留下了一张图画。无异着急寻找闻人羽，放出焰火召唤伙伴，傅清姣过来交给他老爹写的书信，还有一些银票。

在街道上遇到狼王，原来兄长在担心他的伤势。乐无异将当年捐



用通天之器进到幻境中，见到谢衣师父的影像

毒发生的事告诉狼王，一切都是断魂草作祟。狼王说乐绍成怎么说也是仇敌，要他断绝往来，无异拒绝了他的要求。最终狼王答应放过乐绍成，两人击掌约定，解决掉流月城之事后两兄弟西域再会。

十四、神农封印

和夏夷则、阿阮在博物会汇合，将发生的事情说明，根据闻人羽留下的线索，判断她去了星罗岩。

来到星罗岩，这里飞瀑如练，溪流喧腾。在山谷深处看到闻人羽被一群机关兽和野兽追逐，连忙上前击溃兽族，大家得以重聚。穿过谷中森林来到一座遗迹，楼台林立，廊桥连绵，可见这座古城当年之繁华。行走间，阿阮看到一群色彩缤纷的蝴蝶，一时兴起追逐过去，那些蝴蝶飞入花丛难觅踪影。夏夷则找到花丛里的阿阮，看她失望的神情，用灵力化作一只幻蝶哄她开心。这时流月城的贪狼祭司风琊现身，召唤出噬食灵力的骨蝶，令夏夷则的法术不起作用。危难之际，乐无异赶来用偃甲烧了骨蝶。风琊用自身的血肉为祭，重新召唤骨蝶。女仙息妙华现身相护，风琊知趣离开。息妙华邀请诸人前往她的住所休息，说神剑碎片若在此地，应该在那个神农封印里。封印里传出凶兽的低吼，阿阮感到头痛不已，似乎有道黑影从眼前闪过。

来到封印外，息妙华嘱咐大家不要碰封印枢纽，然后用玄冰冰屑为大家作护体。进到熔洞感觉酷热难当，敲击地上的大鼓，熔浆里出现一条火龙，朝诸人喷吐火

焰。诸人无力抵抗，剑灵禺期现身，迎住火龙攻击。为了营救危难中的阿阮，夏夷则身上的封印崩溃了，化作鲛人形态欲以冰雪之力将火龙重封。就在这时，负伤的阿阮滴下血液，自血液中生长出粗大的藤蔓将火龙缠住。火龙随之消失，化作一颗暗红色的球体。禺期说那就是昭明碎片的“影”，那火龙就是昭明碎片所化。

回到息妙华的住所，息妙华说夏夷则的封印溃散了，无法回到人形。息妙华为阿阮诊断脉息，说她灵力正在慢慢流散，后继无源，如此很是凶险。此番话被夏夷则听到，称在解决流月城事件后，会陪她一起寻求解决之道。

房间里的乐无异和闻人羽，利用通天之器来分析昭明碎片“光”的下落，却无所得。来到屋外散心，禺期说他想见阿阮，她颇像一位故人。

第二天，闻人羽带来一则消息，昭明碎片的“光”可能在南海的从极之渊。在大家准备出行的时候，夏夷则的师父清和真人赶来，带着夷则返回太华山。三人商定，跟随他们一道前往太华。

十五、易骨之术

太华山道冰天雪地，气候凛寒。途中遇到怒霜天君的符灵，它用五蕴灵火围困三人。上前击退符灵，阿阮用劫火将熄灭了五蕴灵火。阿阮说这劫火是从司幽大人那得来，他体内的劫火是可以摧毁一切的武器。

清和真人赶来，带着三人前往客房休息。清和真人和南熏真人聊起天来，说到太华秘传的易骨之术，用它可以褪除夏夷则身上的半妖之血，恢复人貌，但风险难测。清和将易骨之术的事说给夏夷则听，夏夷则同意一试。清和交给他一把断掉尖端的剑，让他到后山秘境找温留，让它传授快速痊愈之法。


在太华山道迎战怒霜天君的符灵


见到劫后重生的夏夷则，阿阮兴奋的扑了过去



夏夷则用灵力变化一只幻蝶哄阿阮开心

夷则只身进到秘境，空中传来诡异的嬉笑和喃喃自语。几经波折，在迷宫深处终于找到六眼九尾的妖兽温留。一番战斗后，温留说出与清和真人间的渊源：它们乘黄一族以饮血为生，清和曾经割血喂饲过它，它也曾为了医治清和去盗取西王母的甘木……讲完，温留将甘木之力传给了夏夷则，以后受伤的话会自动复原。

夏夷则来到客房见无异等人，带着他们在太华山游玩，途中遇到一位小道姑，原来她就是畅销香艳小说《逸尘记》的作者红袖添香，而逸尘子的原型就是夏夷则。

清和、南熏和葛仙官准备为夏夷则施易骨之术，夷则说起未竟之事，问询解决灵力涣散之法，葛山君说有枚玄血藻晶，可以调伏灵力。夷则称若易骨失败，就请师父焚为骨灰倾于渭河。

乐无异、闻人羽和阿阮从弟子口中得知易骨之事，连忙赶去探视……易骨完毕，夏夷则的气息异常微弱，生死悬于一线。恍惚中来到幻梦般的混沌之境，温留现身将他从生死交界拉了回来。夏夷则恢复人形，和大家一起寻找昭明剑。

十六、从极之渊

一行人离开太华山来到广州城，阿阮为这座美丽的城市赞叹不已，美丽的鲜花和各种小吃吸引了她。来到船厂，老板看夏夷则、闻人羽他们穿得普通，只给他们看些单薄的小船。无异赶来问询，老板看他穿得一片名牌，立马换了一副面孔，笑容可掬。无异看了几艘远航的大船，嫌其工艺拙劣，便买下船厂的一堆下脚料，自己动手造船。

夏夷则带着闻人、阿阮两位姑娘到码头看杂耍，遇到竹笋包子团在表演。团子和辟尘说城中出现了一些断魂草，于是大家到城里寻找断魂草全部铲除掉。

夜晚时分，乐无异一个人坐在海港眺望海面，心里思念着师父，和师父所赠的偃甲鸟说着话，这时闻人羽来到他身边……

招财进宝号终于造好了，是一艘宝葫芦形状的潜水艇，乐无异驾驶着它在水底潜行，躲避水底的礁石，终于抵达从极之渊。在山洞里找到一些冰封的水妖，救下一只叫南霸水的鲶鱼精，它说是被一个老太婆冻住的。向鲶鱼精打听附近有没有发光的东西，他说蜃精的手里有颗夜明珠，当大家要他带路的时候，鲶鱼精立马倒地不起，装死完事，大家只好自行寻找了。

进到洞腹，石龙的嘴里有个王座，王座上有团光华，夏夷则察觉光团里有类似昭明碎片的灵力。这时空中传来甜美的声音，令无异和夏夷则大为赞叹，教阿阮和闻人羽大吃其醋。伴随着声音出现

一位美人，那只鲶鱼精突然跑出来打破幻象，眼前的美人变成了一个丑八怪，南霸水说是被她掠来逼亲的。

蜃精自称玉怜，看夏夷则容貌英俊，想要留下他成亲。夏夷则上前一片溢美之词，说得蜃精心花怒放。蜃精又把眼光瞄向乐无异，无异可没那么嘴甜，顶撞了一通，蜃精恼怒地挥爪攻了过来。

击败了蜃精，她嘤嘤啼哭，哭得肝肠寸断，死去活来。夏夷则早有抵防，挡住偷袭的寒气将她冻结。那团光自行飞入阿阮的口中，阿阮坠入混沌的黑暗之中，她看到一把发光的剑。那就是昭明，她朝着昭明追了过去……

醒来在招财进宝号上，三块神剑碎片在阿阮的手上拼成了昭明剑。剑灵禺期捧着神剑昭明唏嘘不已，道出当年晗光铸成的神异情状，似乎昭明和晗光之间有些因缘。

禺期说拿到的只是拼凑的剑身而已，要让这把昭明剑发挥威力，还得找到它的剑心。

十七、杀手初七

回到广州码头遇到杀手初七，奉流月城大祭司沈夜之命前来夺取昭明神剑。初七身影如鬼魅，出手如闪电，差点将无异杀死，还好偃甲蝎现身解危。众人无法战胜强悍的初七，无异使诈才让他摘掉面具，居然是……谢衣？！

无异回想那天谢衣与沈夜之战，亲眼见到沈夜斩下谢衣的头颅，猜不透师父会怎样复活，并且还为沈夜效力。初七击倒众人要带走昭明，剑灵禺期现身阻拦。这时沈夜自紫雾中款款走出，初七将昭明奉上。


剑灵禺期被沈夜手上的昭明剑穿透胸膛


夏夷则来到客房探望阿阮

禺期冲上前却被昭明剑穿透胸膛，无异气愤之极，说会将这种仇恨百倍回报给他，任何代价在所不惜。闻人羽上前劝告，不要跟着沈夜的步调走，否则大家谁也走不了。

沈夜说出其中的谜底，诸人当初所见的根本就不是真正的谢衣，而是偃甲所化。真正的谢衣在百年前被俘于西域沙海中，被洗去了记忆，只保留部分的技能和偃甲，变成现在忠心耿耿的初七。

初七提着昭明剑走了过来，要以人血试剑。阿阮忽然听到有人向她说话，她灵力暴发，生长出无数的藤蔓草木将初七困于当中，诸人抱着阿阮逃进了广州城中。

虽然那个师父不是谢衣本人，但他们的偃术、法术和记忆，也许还有性情都是一样的，自己怎能去杀一个与师父一般模样的人？月夜之中，闻人羽陪伴着无异走出内心的烦恼，两人约定要相伴走到最后。

见到百草谷的秦炀，他说虽然没有神剑昭明，仍有方法破开流月城的伏羲结界。阿阮借观无异的晗光，一瞬间明白了一些事情，将灵力注入晗光，使剑灵禺期恢复如初。禺期说要破开伏羲结界，不如去找昭明剑心。他本是当年铸造昭明的天界仙匠，后来下到人界铸了晗光。阿阮曾听有人说过，有东西藏在巫山水底的一座宫殿里，大家决定到那里碰碰运气。

十八、巫山神墓

赶到巫山，在水底找到一座倒塌的塔，阿阮解除结界领诸人进到塔里。乐无异张望间，似乎看到师父的身影，想起从前相逢的种种情景。夏夷则说此地流动着某种奇异灵力，哀婉悱恻，让人容易沉浸在往昔情景之中。

往前是一座大殿，有尊巫山神女的石像似乎在哪见过，竟是阿阮的容貌。夏夷则看这长明灯、壁画和制式分明是一座墓塔，难道这里是阿阮的坟墓？壁画上绘着阿阮在巫山玩耍的情形，阿阮不觉惘然若失……闻人羽说，若这里真是墓穴，不如往深层探索，或许会有棺椁。无异走近神像，从它手里拿到一个绿色的光团。这时大殿崩塌，诸人坠落到地底深处。

无异摔了个七素八素，闻人羽掉在了无异的身上，被那只金麒麟给顶了一下，无异趁机将这个信物送给了她。夏夷则和阿阮掉落在另一边，阿阮回忆这里的情形，好像有一条黑暗可怕的甬道，让她感到害怕，接下来他们寻找失散的乐无异和闻人羽。

此时的谢衣（初七）来到神女墓，借此地奇异的灵力想起许多过往之事：当年的沈夜担忧烈山部的存亡，要举族迁往下界，谢衣不能苟同，叛走流月城……

乐无异生起篝火烤肉，还用偃甲当作鼓风机，将肉香传出好远。阿阮的狸猫闻味寻来，四人终于会合到一处。

沿长长的石阶上去，阿阮感觉自己来过这里，只是那时完全不是这样，她想些当初自己作为巫山神女，心里非常喜欢司幽，只是司幽一心向道，不敢对神女心生情爱。想起往事的阿阮心里很是矛盾，司幽和夏夷则又该怎样取舍。闻人羽察觉这里的花草树木不见阳光，却永不凋零，料想大家所见俱是幻境。

在顶层平台见到一块刻有文字的石头，上面浮现天界的古语文

字，禹期充当翻译念给大家听。当年女娲抟土造人，用辟邪之骨创造一具仙女躯体，却无法具备情志。神农向伏羲讨来昭明剑心，贯注在仙女体内，使其知觉七情，一如常人。神女往人界游玩，尤喜巫山，是故神农赐名巫山神女。后来神女心绪起伏，体内剑心四下溃散，神女随之消亡。神农在巫山修成神女墓，将“三世镜”封于石中，余一线神念驻留此地，同历沧海桑田。

阿阮触碰石头取回了自己的记忆，随后带着大家进到一间石室，称这里藏着最后的一个秘密。石室里生长着露草，上面结着的果实皆为少女身形，形态各异，面貌和阿阮一模一样。原来，阿阮当初就是神女墓里的一株露草，借着涣散的剑心灵气化为人形……



阿阮望着石像，感觉自己来过这里



没想到闻人羽的师父被瞳改造成了傀儡战士

前面的墓室用焉褚石封住，阿阮打开石门引领诸人进到内部，看到巫山神女的遗体，空中飞舞着发光的碎片。禹期向无异要过晗光剑，收集剑心碎片注于剑中。

说话时，初七赶来抢过剑心，无异与之单挑。两人打得惊天动地，引得大殿发生坍塌，初七将倒地的无异救下，驱阵顶住塌落的穹顶。无异打开石门，初七将他撞出门外，自己却被封于古墓之中……

十九、誓补天缺

回到广州，乐无异为谢衣的死而难过。望着从古墓带出来谢衣的断刀“忘川”，回味着谢衣说过的话：“悲夫世间生死，百身莫代，万劫难赎……”闻人羽说，百草谷的墨者调集了各门派，聚集在流月城下方的雪原上。

前往雪原和秦炀会合，大家一起御剑驾鹤朝着空中悬浮的流月城进攻。贯注着昭明剑心的晗光剑破开了伏羲结界，进到流月城内部。城里生长着诡异的花草树木，徒具其形，死气沉沉。

乐无异一行遇到了一团黑雾，闻人羽察觉出师父的气息，原来师父受到瞳的操控。瞳是一个坐在轮椅上的人，左手和双腿都是偃甲部件。他擅长蛊术和偃甲，将“十一”制成了傀儡战士。

瞳和诸人展开激烈的辩争，在他的思想里视人类如刍狗和草芥一般。此时“十一”朝着闻人羽比划手势，这是他们师徒间约定的。闻人羽一枪刺穿了师父的胸膛结束了他的痛苦，连带身后那个夸夸其谈的瞳一并诛杀。

穿过大片的居住区域，这里大都人去室空，推测沈夜早有防备，将居民迁往其它地方了。在一座塔楼的顶端遇到挑拨着箜篌的廉贞祭司华月。当初在捐毒遗迹曾经被她掳过，华月的代号是“一”，是流月城第一个活傀儡。乐无异无奈的将其刺杀，华月的身形消逝，地上只留下一把箜篌……

在矩木前见到沈夜，心魔砺罂被他用昭明剑封印在矩木之上。无异问他，那个偃甲谢衣为何会牺牲自己保护众人，难道他有了人类的思维和感情。沈夜没有解答，反而要他交出昭明剑心，好用昭明神剑彻底杀死心魔，无异等人自是不肯交出。

沈夜神力无匹，将众人打得一败涂地。剑灵禹期现身挡住沈夜的一剑，将他暂时封在雷霆之壁里，然后从矩木上拔出昭明，将它和晗光以及昭明剑心铸在一起，使得神剑历劫重生，而禹期却魂飞形销不复存在。无异拿到重生的昭明神剑，终将沈夜击败！

这时沈夜的妹妹沈曦跑过来，没想到她手中凝聚黑雾化成的长枪刺穿了沈夜的胸膛！原来，心魔砺罂早就感染了小曦，借用她的躯体重生，封印里只是他的大部分灵力。在沈夜的提醒下，诸人牵制住了砺罂，无异挥舞昭明斩断了矩木，流月城失去了支撑即将坍塌。

众人合力击败砺罂，沈夜施展幻术抄到砺罂的身后，手掌穿入妹妹沈曦的胸腔掏出魔核，将之捏成齑粉。失去魔力的砺罂想借“往来之镜”逃回魔域，从铜镜里伸出一只巨手将他握于掌中，一道声音说要将其带回魔域治罪。

大家自然不肯轻易让砺罂逃走，凝聚全力将砺罂击杀，同时也毁掉了那个魔域主人的一条手臂。那人哈哈大笑，说人类竟然如此有趣，后会有期！

小曦在沈夜的怀抱中消逝了生命，流月城岌岌可危，崩塌在即。沈夜将一卷书简交给无异，让他将谢衣的偃甲术发扬光大。沈夜留了下来，与这座天空之城一起毁灭。

无异等人乘着小黄离开了流月城，翱翔天际。回首时，那道猩红的圆月倏然消逝，就如西天沉坠的夕阳……P


阿阮凝聚劫火及诸人灵力，击杀欲逃走的砺罂



绿波红露

■四川 戈衣

页游《新仙剑》有四种职业：群体攻击的剑仙、单体攻击的豪侠、下毒降防的刺客、回复辅助的方士。人设提及，十八岁逃婚离家的女豪侠玉龙瑶，被男刺客夜游宫英雄救美，玉龙瑶心生爱慕，大胆告白，穷追不舍。本文以页游为背景，演绎了他们的这段故事。

【一】

武夷山脚下，苗儿秀坐在路边嘤嘤哭泣，双马尾无精打采地耷拉着。两只可爱的小蝴蝶绕着她飞来飞去，好像在安慰她。

一身劲装的玉龙瑶扛着虎皮风风火火下了山，要去集市上贩卖。她路过苗儿秀身边，想了想，又倒退几步，走了回来。

“你怎么了？”玉龙瑶蹲下身柔声问。

“我们帮派的成员数量不够，已经收到系统警告，再这样下去就要被强制解散了。”苗儿秀哭得两眼通红，像只委屈的小兔子。

好萌！玉龙瑶的怪阿姨属性大爆发，在内心感叹道。

她伸手去摸对方头上的红缎带：“别哭了，我加入你们帮派吧，我卖了这张虎皮就去你们帮派报到好不好？你们帮叫什么名字？”

“还魂草，我们帮叫还魂草。”好不容易拉（骗）到一个人入帮的苗儿秀一步不离地跟着玉龙瑶，偷偷笑了，“我跟你一起去！”

玉龙瑶身世显赫，是蜀中巨富景天的后人，几年前和“南林北沈”的沈家堡定亲。

她虽是个大大咧咧的侠女，但毕竟是个女孩子，对自己的终身大事不可能不在意，就托游戏江湖的女刺客步花间去探听沈齐的情况。

妩媚的步花间连设三局：先是扮作弱女被恶霸调戏，懦弱的沈齐视而不见；再是扮作青楼歌女，沈齐出言轻薄、行为放浪；最后一次，步花间夜探沈家堡，佯装刺杀沈齐，沈齐毫无回手之力，且失态痛哭，全无世家子弟的风范。

“武艺平平、好色轻浮、纨绔子弟。”步花间在信里毫不客气地评价道，“简直一无是处，想帮他说几句好话都难。”

玉龙瑶大怒，沈家堡之前说得天花乱坠，原来是想骗一个能干的少堡主夫人进门。成亲当天，她大闹沈家堡，扬长而去。

在那以后，玉龙瑶隐居于武夷山，终日练武打猎，不问世事。她隔几日便扛着猛虎巨熊之皮下山贩卖，生活倒也惬意。

直到被苗儿秀拉进帮派。

【二】

最近正值各大帮派发展之际，到处有人发传单，邀请各位武林中人入帮派。有的许诺护送运镖，有的承诺组队开野外宝箱，有的帮派财大气粗人人入帮即有赏……

玉龙瑶还在观望之际，就由于自己

的萝莉控属性，加入了还魂草这个过于闲云野鹤的另类帮派。

在别的帮派每天晚上定时开展帮派活动，努力升级、提升技能、向帮派战冲刺的时候，还魂草的帮主可以两三天不上线，成员也都懒懒散散的。

难怪会面临解散！

认真的苗儿秀是还魂草里的另类，她是一个老老实实练级的孩子，每天在世界频道发言，打英雄副本，打神魔之井，超度亡魂，做帮派任务，做卷轴任务，在运镖双倍时间运镖，劫镖的时候一辆镖车绝不劫两次以免拉仇恨，在跨服竞技时间完成竞技次数，在资源争夺赛的时候头顶不同颜色的宝石拼命往基地跑……

可是这样认真的苗儿秀，等级却渐渐落后于别的玩家。方士的战力本就比同级的豪侠、剑仙低些，再加上帮派活动不开展导致的升级困难。无论是竞技场还是跨服赛，苗儿秀都十分吃力。——帮派活动的经验太高了，一次简直能升半级。

玉龙瑶采完帮派的玫瑰花，被坐在一旁两眼发直的苗儿秀吓了一大跳。

“你怎么了？”她戳戳苗儿秀圆鼓鼓的脸蛋。

“有别的帮派的人问我要不要改投他们。”苗儿秀小声说，“他们说，他们定期开展帮派活动，不像我们帮派，又没钱又没人，搞不好哪天就没了……”

玉龙瑶无言以对。

“我才不走。”苗儿秀咬了咬牙，坚定地说，“我们帮派多有爱呀，有的帮派两天不上线就要踢人，有的捐款必须满额，条件很苛刻的。我们帮升级再慢也不会踢人，气氛很好的，他们又怎么会知道这些！”

玉龙瑶温柔地摸了摸苗儿秀的头。

“我决定了，今晚一定要和帮主谈一谈！”苗儿秀握拳说道。

“我帮你抓住他。”颇有骑士精神的玉龙瑶脱口而出。

【三】

玉龙瑶一边四处寻找，一边隔几分钟就在世界频道刷屏：

“有人看到还魂草帮派的夜游宫吗？”

“有人看到还魂草帮派的夜游宫吗？”

“有人看到还魂草帮派的夜游宫吗？”

很快有热心群众回应，说夜游宫在土之幻境。

拥有超强行动力的玉龙瑶立马踩着两仪剑赶赴现场。

“帮主，你好。”她用力一拍夜游宫的肩膀，力道之大，让对方险些站不稳。

夜游宫吓了一跳，转过身来，发现对方是同帮派的妹子。

“今晚什么时候开篝火？帮派Boss呢？”玉龙瑶捏得骨节声音爆响，“帮主，你好像一直不开帮派活动，最近在忙些什么呢？”

夜游宫叹气道：“开篝火加帮派Boss就要100万帮派资金，我们帮一共6个人，每人每天捐几万，实在是没钱啊……”



“你知道苗儿秀有多难过吗？她每天努力拿经验升级却总是比别人慢！你不是妙手空空吗？可以劫富济贫啊！”玉龙瑶横眉竖眼，挺胸叉腰，没有意识到自己的行为是多么蛮不讲理。

“姑娘，你靠得太近了。”夜游宫轻佻地说，“虽然我不介意。”

“哟~谈恋爱啊~”围观的别的帮派的人在吹口哨。

“胡说什么！”玉龙瑶俏脸微红，忙和夜游宫拉开距离。

身边的人越来越多，服务器渐渐卡了起来。一声长啸，世界Boss土鬼王闪亮登场。他的身躯庞大，面目狰狞，视觉效果非常惊人。

原来是世界Boss时间，难怪满地图都是人，一人踩上一脚Boss就要跪了吧。

这样想着的玉龙瑶，完全没有注意到自己已经进了土鬼王的攻击范围。

“小心！”夜游宫推开她，为她挡住了土鬼王凶残的一击。

他手持五行钩，如穿花蝴蝶般游走，伏龙锥、翠雾弥天、千梅化雪，给土鬼王堆加各种负面效果。

土鬼王愤怒地咆哮着，在众人齐心协力的围堵下，小山一般的身躯缓缓倒下，整个场景都跟着抖了一抖。

“夜游宫击杀土鬼王获得一份特殊奖励。”系统发出了这样的公告。

这家伙运气真好，玉龙瑶羡慕地想。

几乎是同时，她收到邀请：“帮派篝火晚会即将开始，是否前往？”她果断点了是。

这是玉龙瑶第一次参加帮派篝火晚会，之前她在帮派升级过技能，在商店用帮贡买过宝石和任务卷轴，晚上采过玫瑰花，但从没碰上过篝火晚会。

对一个穷帮派来说，篝火晚会实在是太奢侈了。

篝火晚会的场地正在倒计时，所有成员都赶来了。那些平时就挂着的灯笼此刻更显得格外喜气，周围满是美酒，连车夫都笑逐颜开。

苗儿秀快乐地御剑飞来飞去，见玉龙瑶来了，从剑上轻轻地跳了下来，围着她转来转去：“玉姐姐，你来了。”

玉龙瑶茫然地问：“篝火晚会……要做些什么？”



“只要在帮派范围内，吃够帮派收益丹，15分钟就有30万的经验。”苗儿秀兴奋地说，语气充满了干劲，似乎已经听到美好的升级提示音，“期间帮派各处会随机刷新宝箱，里面有好东西哦。”

篝火晚会很快开始。

帮派成员们开始狂吃帮派收益丹，大家的经验都疯狂地涨着。苗儿秀、南柯子们御剑飞来飞去，到处开宝箱，像一群欢脱的小狗。

夜游宫坐在温暖的篝火旁打坐，淡淡的火光下，原本桀骜的样子居然给人淡定出尘的错觉。玉龙瑶犹豫了一会儿，走上前去，在他身边坐下。

“你怎么不去开宝箱。”她问。

“让大家玩去吧。”夜游宫向她发来了双人打坐的邀请，“我这个不负责任的帮主，难得开次篝火晚会，怎么好意思和他们抢宝箱。”

异性双人打坐经验加成50%，玉龙瑶不假思索地接受了。

“谢谢你从土鬼王手里救了我。”玉龙瑶小声说。

“没什么，我本来就是去打世界Boss的，没想到今天运气这么好，是击杀者。”夜游宫说，“幸亏如此，才有资金开篝火晚会。”

他看着南柯子、苗儿秀精神十足的样子，露出了温柔的笑容。

这个笑容让玉龙瑶呆了一下，脸莫名其妙地红了起来。

“我玉龙瑶是个恩怨分明的人，一定会报答你的！”玉龙瑶大声说，迅速站了起来，往远方走去。

“别走啊，我的双人打坐经验啊喂！”夜游宫在身后哀哀地叫着。

【四】

每天的双倍运镖时间，运镖和劫镖的人都像蝗虫一样密密麻麻。从起点到终点，像是一条闪耀光芒危机四伏的河流。

玉龙瑶好不容易挤进人群，准备接镖，就看到公告：“还魂草帮派的帮主夜游宫在中级运镖被武陵春击杀”。

劫镖运镖时PK在所难免，而成功击杀帮主、副帮主的人会被昭告天下，大大提升知名度。为了满足虚荣心，游戏里出现一股劫杀帮主的热潮。每当一个顶着帮主头衔的人在野外招摇过市的时候，都会有一群居心叵测的人阴笑着围上去。为了限制这一风气以及保护各位帮主，系统把每天野外PK的次数上限设为10次，但依旧抵挡不了大家击杀帮主的热情。

玉龙瑶并没有多想，恶狠狠地往运镖的路上赶去，在路边找到了武陵春。

武陵春是个肌肉极其发达的壮汉，和玉龙瑶一样擅长单体攻击，只不过力道自然不在一个级别上。

玉龙瑶行了一礼，说道：“在下还魂草的玉龙瑶，请阁下赐教。”

武陵春明白这是寻仇来的，也不客气，劈空掌带起猎猎风声，向玉龙瑶劈来。

等级相差太多，玉龙瑶被这一掌秒杀，躺倒在地。

系统出现一行字：“今日已PK1次。称号：好汉饶命，进度为：11%。”

玉龙瑶选择原地复活，跳起来继续向武陵春挑战。

挑战。

死亡。

复活。

挑战。

死亡。

复活。

……

武陵春渐渐苦笑起来，在别人看来，他一直在杀一个姑娘家，实在是有失体面，丢脸爆了。可是事实上，这姑娘力气极大，好几拳震得他胸口发疼。

武陵春终于受不了，他后退一步，崩溃地说：“你别浪费我时间了，我的劫镖任务还没完成呢。”

“请赐教。”玉龙瑶轻盈从地上跳起身来，再次上前，和武陵春近身缠斗在一起。

武陵春简直哭笑不得：“小姑娘，杀了你情郎是我不对，你放过我吧。”

“什么情郎！”玉龙瑶大怒，擒龙诀携着猎猎风声而来，武陵春闪避不及，被打倒在地。

他满心欢喜地选择了回城复活，惹不起，还躲不起吗？劫镖的任务也顾不得了，赶紧脚底抹油。

玉龙瑶这才慢慢回过神来，刚才武陵春的话如一道惊雷，劈得她魂不守舍。她站在原地，呆呆地看着自己的双手，半天没有说话。

长龙般延绵不绝的镖车从她身边经过，有人对她指指点点，但她完全没有注意到。

玉龙瑶呆呆地站在树阴下，第一次明白了自己的心事。

夜游宫并不知道发生的这一切，作为一个脸皮不薄的刺客，他对被杀、被挂公告这种事毫不在意，既不觉得没面子，也不觉得丢了帮派的脸（这么没存在感的帮派也没什么脸可丢了），更没有复仇的执念。

运镖中间的那条路人满为患，危机重重，但是边上有绕远路的小道，很少有人在那里埋伏。他哼着小曲经由小路偷偷运了第二趟、第三趟镖，经验到手，神清气爽。

玉龙瑶和夜游宫的孽缘，就此展开…… P

一个网瘾中年的正常诞生



■北京 董岳

编者按：作者言，本文是一篇科普类短文，阐释了网络游戏令人沉迷的心理学原理。以编者看，是否科普暂且不论，本文终归是一篇妙文，至于各位能在唐长老的这堂课上领悟多少，就全看自己的造化了。阿弥陀佛！

说起唐僧的这几个高徒，猴子太闹，老猪太懒，只有沙僧一直勤勤恳恳任劳任怨谦虚谨慎憨厚老实……总之就是又红又专的劳动模范，取经路上数他最让人省心。不过正如很多革命老前辈一样，创业时期艰苦朴素，取经大功告成之后反而中了资本主义的糖衣炮弹，这不，一向靠谱的老沙最近竟然迷上了著名网络游戏《小话西游》，经也不念了，坐也不打了，庙也不逛了，斋也不吃了，天天遨游在三界六道之外的虚拟空间中，好不快活。

老沙把快乐留给了自己，把揪心留给了猴子。孙悟空眼看着师弟一天天堕落，心急如焚，只可惜金箍棒打得了妖魔却打不了心魔，无奈之下只好揪着猪八戒去见师父，请他拿个主意。

孙悟空说完详情，猪八戒忍不住叹了句：“乖乖，沙师弟这是中了哪门子妖法？”

唐僧沉吟良久，淡淡地说：“阿弥陀佛，并非妖法，悟净执迷不悟，实为动机使然。”

猪八戒咽了咽口水，道：“冻鸡？”

唐僧说：“不错，所谓动机，就是内心中的一种力量，它能让人开始做一件事情，并让人一直做这件事情，悟净开始玩网络游戏，而且难以自拔，就是动机的作用。另外，悟净没玩别的，而是选了《小话西游》，这也是动机的影响，因为动机能影响人们做事情的方向。

孙悟空连连点头，说：“原来如此，不过这动机又是从哪儿来的？”

唐僧答道：“动机从需要中来。每个人对于自身和外界环境都有一定的要求，当这些要求无法实现时，自身就会出现不平衡的状态，心中就会产生需要。”

猪八戒摇摇头，以为唐僧又在讲授经文，不懂也罢。孙悟空倒是明白了：“比如困了就要睡觉，有了妖精就要打死。”

唐僧说：“不错。人有各种各样的需要，比较有名的理论是一个叫马斯洛的洋人提出的。马斯洛把人的需要分为五个等级，从低到高依次是生理、安全、归属与爱、尊重，还有自我实现。咱们师徒几个如今都不愁吃不愁穿，妖怪也不敢来，咱们的生理需要和安全需要都满足了，当然追求更高层次的需要，正巧网络游戏能满足那些需要……”唐僧一边说一边回想起自己取经路上的英明领导，忍不住露出得意的神色。

猪八戒突然不识相地插话：“满足啥啊，整天粗茶淡饭，老猪我连生理需



▲让反馈来得更猛烈一些吧



▲逐步强化，无法自拔


▲琳琅满目 诱因无数


▲咱也渴望被人景仰


▲我和我的小伙伴们都帅呆了

要都满足不了。”

唐僧瞪了他一眼，心想：“所以你这吃货才不会迷恋网络游戏。”脸上却恢复一本正经，继续说道：“在网络游戏里，悟净能认识朋友，能加入帮派，能获得荣誉，把自己的名字刻在雕像上让别人膜拜，还能完成任务实现自己的能力，当然不愿收手。”

孙悟空问道：“难道咱们在佛界满足不了这些需要？”

老猪不屑一顾地说：“嗨，还满足呢？！风头都让你这猴子抢走了，沙师弟就混了个民工形象，以前好歹也是个黑老大，自从从了良，就成了一个小喽啰，如今在佛界整天面对那些假正经的罗汉，日子还能过吗？好不容易在这篇心理学作业里跑个龙套，还成了反面教材……”

唐僧清了清嗓子，道：“阿弥陀佛，善哉善哉。”

猪八戒识趣地住口，唐僧接着说：“有了需要只是第一步，网络游戏还提供了丰富的‘诱因’，也就是能满足需要的刺激物。比如在游戏里，别的玩家获得了华丽的装备，穿在身上光彩夺目，悟净看了肯定也想要。”

猪八戒这次听懂了，心想：“嗯，那嫦娥仙子便是诱因。”

唐僧说：“诱因会让人追求‘目标’，也就是一个人想要达到的具体的成绩或结果，目标给行动指明了方向。有的目标有明确的标准，有些目标要求比较含糊，明确的目标比模糊的目标更有激励作用。网络游戏里的目标大多数都有量化的标准，不像咱们佛界那么虚虚实实，因此自然更有力量。”

孙悟空点头称是：“咱们以前西天取经的目标就挺明确，所以才能齐心协……”话说到一半突然停住，看了看旁边的猪八戒，改口道，“可怎么总有人吵着要散伙？”

唐僧道：“那是因为取经要花费的时间太长，是长期目标，这种目标没法给人提供近在眼前的要求，很容易泄气。相比之下，那些短期目标更让人有压力和动力。网络游戏里有让人一直追求的长期目标，比如成为实力最强的人，或者占领最多的地盘；但与此同时，游戏里还有环环相扣的主线任务，把长期目标分割为一连串的短期目标，因此玩家时时刻刻知道自己该干什么，永远都精神亢奋。”

“原来如此。”孙悟空顿悟，“网络游戏利用了人的需要，又通过诱因提供了明确的长短期目标，让人产生了强大的动机。”他转念一想，又问道：“不过，到底是哪些动机呢？”

唐僧来了精神：“说起动机，包括两类，一类是生理性动机，它是为了维持生命所必须满足的，比如……”

猪八戒突然打断道：“嘿嘿，这个我知道！比如吃喝拉撒睡，还有那个……那个……”猪八戒春光灿烂，眯起眼以45度角仰望着天空。

唐僧一脸肃穆，道：“八戒，为师怎么教导你来着？”

“是，是，”猪八戒连忙答道，“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的！”

唐僧顿觉一股热浪涌上心头，他连忙克制，良久，叹了一口气，道：“另一类是社会性动机，网络游戏主要依靠的正是此类。比如……兴趣。人们都有认识和探索外界的需要，因此就有了兴趣。人的认识兴趣出现得很早，比如婴儿看到新鲜的东西就会感到惊奇和兴奋。”

他顿了顿，接着说：“佛曰，色即是空，空即是色。佛界万法归一，永恒不变，时间久了，自然心生无聊。网络游戏里到处是奇伟瑰怪非常之观，那些地图、道具、技能、妖魔鬼怪，让人眼花缭乱，兴趣盎然，而且即便你把所有这一切都了解透彻，开发商只要发布一个更新补丁，就又多出无穷的新鲜玩意，实在是买的不如卖的精。”

孙悟空痛心疾首地说：“我本以为沙师弟除了游泳和吃人就没有别的兴趣了，想不到……唉，六根不净，用心不一，好好的挑山工，被兴趣害得不思进取了。”

唐僧正色道：“错！并非不思进取，而是太思进取，都是成就动机惹的

祸。悟净总想从事有难度、有挑战的活动，总说什么没有最好只有更好，甚至总想超过别人。以前他太憋屈了，现在玩了网络游戏，有数不清的难关、无穷无尽的挑战，哪能不过瘾？还有什么积分榜、成就榜，有成千上万的玩家和他竞争排名，稍不留神就飞流直下三千位，当然要废寝忘食、日夜鏖战。”

孙悟空想了想，黯然道：“这么说，他也是受俺老孙影响。”

“不止是受你影响，他还……”唐僧欲言又止，改口道：“他还有太强的权力动机，他以前排行第三，现在又成了佛界公务员大军中的一个虾米，你以为他心甘情愿？其实他巴不得能支配别人、影响别人，巴不得拥有改变环境的力量。我听说他在游戏里创建了一个叫做‘流沙河’的公会，手下小弟上千，又刚刚攻占了什么沙城，别的玩家都得向他交税，就是如来佛祖也没这么风光。”

孙悟空摸了摸头上紧箍咒的勒痕，叹了口气：“权力这东西，当真害人不浅！”

“嗨，还是俺老猪过得自在，”猪八戒说，“有吃有喝，也就心满意足了，干嘛那么上进。子曾经曰过，当了老大哥，就只剩寂寞。”

唐僧反问道：“不当老大就不寂寞吗？以前悟净只有师兄和师父，但也聊胜于无，现在每天面对的就只剩下同事和上司了，怎能不寂寞？人们都有亲密动机，都渴望与别人建立亲密关系，在游戏里，他有徒弟，有兄弟，还有老婆，怎能割舍得下？”

猪八戒瞪大了眼：“老……老婆？”

这时只听得屋外传来几声熟悉的“师父”，那喊声未落，只见沙僧风尘仆仆地冲进屋来，伏在地上连连磕头。他蓬头垢面，两眼布满血丝。原来，沙僧旷工太久，如来已提出警告，倘若再不改正便要将他开除。沙僧决心痛改前非，可偏偏怎么也不能自制，只好前来求助于师父。

孙悟空喝道：“沙师弟，你既已知错，却怎么依旧执迷不悟？！”

唐僧缓缓地说：“悟空，怨不得他，只怕此刻他已身不由己了。”

孙悟空一脸茫然，问道：“此话怎讲。”

唐僧答道：“说来话长，长话短说。当人们做出某种行为后，如果得到奖励，那么以后就会更愿意做出这种行为，这就是强化的作用。现实生活中奖励往往未必来得那么及时，但游戏中的行为却能够立刻得到反馈，比如战胜敌人后能立刻得到大量的金钱、道具和经验值，数字越夸张越好，画面越绚丽越好，因此强化的效果也明显得多。”

孙悟空点点头，唐僧继续道：“另外，游戏里玩家做出某种行为时，会伴随着相关的期待，按照班杜拉的理论，期待分为结果期待和效果期待，结果期待就是指行为能带来什么结果，效果期待是指自己能不能完成这个行为，也叫做自我效能感，简单说就是自信心。自我效能感越高，进行这种行为的动机就越强。大多数游戏都是由易到难的，一开始玩家很容易做成某些事，于是自我效能感不断增强，也就更愿意继续玩下去。等玩到后面，行为已经被强化，也就欲罢不能了。”

沙僧瞪眼听完，闷声闷气地说：“师父说得对啊！那我该怎么办？”

唐僧闭眼凝神，语重心长地说：“阿弥陀佛，悟净，这是你前世的孽缘，为师亦无良策。”

孙悟空哈哈大笑，说：“好说好说，待俺老孙把这游戏公司砸个稀烂，看他们还怎么害人！”

唐僧一听急了，大声说：“你这泼猴又口出狂言！那游戏公司正是为师的家产！”

孙悟空和沙僧面面相觑，猪八戒叹了口气，默默地想：“唉，有文化，真可怕！”



▲来吧，这里满足你的一切欲望



▲当局者迷，旁观者急


▲无尽的任务，无尽的忙碌


▲先当老大，再夺天下


▲“有文化，真可怕！”

来自《劲量鬼屋》的“死亡录像

■江苏 老黑

玩家在Outlast中体验的是“发现的恐怖”，而不像别的主视角AVG那样把无限量的惊惧元素往人眼前丢——即“恐怖的发现”。

自从《女巫布莱尔》开始，DV视角俨然就成为了小成本恐怖题材电影的万金油。有一个问题在很长一段时间以来没有答案：为什么在怪物横行、生死一线的灾难现场，这帮家伙不是将笨重的摄像机弃置一旁抓紧逃命，而是拿着镜头拍来拍去？移动互联网的蓬勃发展，代表它们的编导们回答了上述问题：感谢X豆、X间房，感谢一个永远都显示为“该页无法显示”的线上视频网站，感谢夜光拍摄无敌且具备“怎么动都可以的”特性的“撸妹儿920”，技术进步让一切都合理化了：当你坐在咖啡店里面冒充商务人士，忽然窗外一声预示着“大事件”发生的巨响，此时你的想法一定会是这样：把这个场面拍下来传到“X库”网上，马上就能红到掉渣呀！《劲量鬼屋》（Outlast，以下简称OL）的主角Miles Upshur，就是受上述“普世价值”驱动，只身潜入了一家名为Mount Massive的废弃精神病院。这位“揭黑记者”的随身装备，只有一台DV。哦！还有几块续航能力极低的电池（大概是山寨的吧），而且连充电器都没有带！


▲伪纪实拍摄风必然会增加画面的粗糙感和影像的晃动，而这在主视角冒险游戏中并不是太大的问题


▲游戏的夜拍画面，灵感来自于《死亡录像》的大结局

“DV流”显神威

毫无疑问，OL所采用的表现手法，来小成本恐怖片经常使用的“伪DV纪实风”——即摈弃传统电影的创作方式，用主观镜头来回避由于制作成本不足而出现的马脚，将戏剧性效果以真实的感官形式，直接投射到观众意识中。本作灵感的主要来源，是2007年的西班牙恐怖片《死亡录像》（REC）。但如果说OL的成功之处都是偷师导演Jaume Balaguero的结果，这也是不客观的。要知道与“女巫布莱尔”们相比，堪称拥有“原生DV视角”的第一人称恐怖题材冒险游戏并不少见（如Amnesia系列），包括摄像机这一冒险工具，也在《瘦长鬼影》（Slender: The


▲并不是每一个“病人”都重视自己的肖像权问题


▲这不是CoD中的动自动步枪上安装的感探测器，它只能让你看到“病人”，不能输出任何的杀伤力


▲美式恐怖片爱好者喜闻乐见的重口味场面，其实也有不少

Arrival）、《密歇根》（Michigan）中唱过主角，至于夜视画面，《细胞分裂》的玩家们更不会感到陌生了。上述三大要素之所以能够在OL中形成一股合力，创造出上加的惊悚效果，靠的还是Red Barrel小组的创新意识。

即便是再烂的恐怖电影导演，也知道恐怖感的根源在于未知，即“看不到的才是最可怕的”。但这一原则在游戏中贯彻起来却相当困难，因为设计师无法以绑架镜头的方式来决定玩家能够看到什么，又不能看到什么。OL的解决方案，就是彻底剥夺玩家正常观察的能力。整个疯人院的大多数场景都弄照在一片黑暗之中，即便在有人工照明的环境中，那些躲藏在桌肚底下、病床后面、天花板上面的敌人，单凭肉眼也是绝无可能找出来的。此时真正能够提供观察功能的道具，就是手中这台打开红外夜拍功能的摄像机。

在幽绿、刺眼的画面，眼前的一切都变得狰狞无比。一个人形的怪物在黑暗中若隐若现，渐渐逼近，突然它抬起头，发现自己的“肖像权”受到了你的侵犯，然后怪叫一声，直冲镜头……由于电池耐久度的问题（也就是Outlast这个名称的真正意义所在），玩家不可能无限制的使用DV。在感知能力加强之后，来自未知的恐惧并非消失，而是得到了强化，因为OL中接触恐怖元素，是一个主动的过程。玩家在OL中体验的是“发现的恐怖”，而不是将那些“普通”的主视角AVG那样，是把无限量供应的惊惧元素往人眼前丢——即“恐怖的发现”。

大“逃”……没有“杀”

无论是电影还是游戏，惊悚感的巅峰一定出现“它们”突然出现的那一刻，此时爆发出的恐惧情绪甚至胜过怪物本身的杀伤力——之后就会由于未知期待的不复存在而迅速衰减。因此编导人员们总是将笔墨画在此前的气氛渲染上，铺垫得越高，则达成的效果也就越好。这一问题在AVG表现得更加明显，因为游戏中遭遇怪物的频率要比电影要高，在爆发一声尖叫之后，我们很快就会将注意力放在如何用手中的各种凶器来插爆它们的脑袋。这种在身临其境的绝望之后收获那种”劫后余生“的瞬间快感，其实是相当廉价的。OL的另一大创新，就是彻底剥夺主角的战斗，甚至没有“QTE潜规则”来让你在某些演出桥段中全身而退。虽然操作方式和FPS的基本操作相符，不过鼠标的用途不是开镜射击，而是用于控制“拍摄”，游戏甚至还煞有介事的提供了变焦功能和一个用于记录解说词的小本子。不过与《零》系列中那些拿着照相机把怨灵们杀得魂飞魄散的软妹子不同的是，敢做出“夜奔疯人院”举动的Miles Upshur，却连最基本的自卫能力都不具备，最终也只能在怪物来袭的时候屁滚尿流地逃了。所幸的是，怪物们的速度并不快。在伸手不见五指的黑暗环境中毫无目的地逃窜，你需要藏身在臭气熏天的厕所“大号”隔间、渗着污血的床单下方，或者是脏兮兮的橱柜中。关掉摄像机，让自己彻底沉浸在幽闭空间的黑暗中，用掩耳盗铃的方式来给自己壮胆，内心祈祷着它们不会在自己头上翻箱倒柜。在这个过程中只有主角急促的心跳声和怪物们由远及近的脚步声。当你觉得危险解除，打开DV观察环境确认安全的时候，一张恐怖的鬼脸也许就会出现在幽绿画面的正中央!

显然，将“战斗”这一行动选项彻底排除的OL，无法像《恐惧》（F.E.A.R.）系列那样让玩家释放压力，如果将游戏过程定位于“拍摄、逃跑”的循环，则一成不变的节奏也很难提供持续的游戏动力。制造多变性的关键，就在于疯人院中游荡的这群病人——他们并不是“生化3”中的追爷，扭曲无比的外表之下的他们，其实都是精神状态极不稳定的人类，看到“入侵者”就像疯狗那样扑过来，这只是可能出现的反应之一。即便是严重的狂躁型精神病患者，他们也有比小绵羊还要乖的时候。同一类型的敌人在不同场合、不同时间遭遇，会给人判若两人的错觉。一种手持铁棍的病人，会非常慷慨地让主角无害通行，但如果你在他们面前转悠，或者向原路返回的时候，这些家伙立刻就会挥舞着凶器，誓将你的脑袋变成碎西瓜。甚至还有的重病号毫无攻击性，他们凑上来只是想和主角唠唠嗑，给你普及一下关于这个疯人院的历史典故，或者是来上几个黑色段子，比如“我要给自己割条舌头，因为我厌倦们每次给家里写信，老是用自己的来粘邮票了”……即便你能够对环境了如指掌，知道敌人的所在位置，他们各种神经刀的表现，也会让你永远也不知道接下来会遇到何种危险。

“DV流”的优势在于通过不加修饰的镜头语言和粗粝的影像风格，让观众从绝对安全的“上帝视角”，丢入了恐怖直播的现场。当然，粗粝的画面、极不稳定的视角，其实对导演的镜头调度与场面控制提出了极高的要求。因此我们看到在这个作品泛滥的亚类型中，真正的精品屈指可数——开山之作《女巫布莱尔》、后起之秀《死亡录像》以及J.J.大神的《科洛佛档案》。OL通过互动方式，将摄像机交还给观众（玩家），让你自己来导演一出“飞越疯人院”版的《死亡录像》，“创造”了一种崭新的AVG表现形式。这种新形式，也必然会因为本作所取得的意想不到的成功，引发一次探索新兴冒险游戏的小小潮流。P

变革，始于激战

《激战2》再临中国



■北京 麦子

随着空中网的《激战2》开始小范围的测试，这款玩法独特的游戏受到越来越多玩家的关注。这回的2代到底能不能比当年的初代走得更远呢？

今年9月17日，国内网游界出现了一个不大不小的新闻：盛大宣布运营仅半年的《时空裂痕》将在不久后停运。看似意料之外，却在情理之中。不熟悉国内网游市场的玩家可能会诧异于盛大之前的高调宣传与如今的黯然收场，而在对行业有一定了解的人看来，这是一个很好预料的结果。正如盛大游戏CEO张向东事后所说的那样，《时空裂痕》停运的原因在于水土不服，上手难度太高，画面风格阴暗，很难让习惯于全自动化MMORPG的国内玩家接受。这些都可以归结为《时空裂痕》失败的原因。

但这不是主要原因。

《时空裂痕》的根本原因在于，这是一个上手并不那么好玩的游戏，因为它属于“魔兽Style”。在2005年那会，“满级才是游戏的开始”还是个充满有诱惑力的概念，但现在却成为当代MMORPG的桎梏，让这个类型被快节奏FPS和MOBA网游迅速侵占大量市场。在“魔兽Style”类游戏里，真正好玩的内容都被后置，因为“满级才是游戏的开始”，这话的意思是，在你吭哧吭哧练级的时候，对游戏真正好玩的部分还知之甚少。在当年那个选择范围狭窄的年代，玩家们尚能克服漫长的铺垫，领略游戏精髓，但现在就完全不是这回事了。在《时空裂痕》里，玩家刚开始要面对的内容都是程式化的杀怪、做任务、跑地图，战斗系统也非常传统，除了欧美MMORPG特有的“宏大世界观”，很难找到出彩的地方，新手难免会望而却步。

《时空裂痕》的境况，让人不免对时下玩家期待度很高的《激战2》产生顾虑，这款欧美大作会不会也遭受水土不服的问题呢？由于游戏尚未大规模公测，大众玩家对游戏看法还不得而知。但目前两次封测中，我们可以确信的是，《激战2》绝不会走《时空裂痕》的老路。

不走寻常路

“激战”系列的特立独行，要从初代开始说起。在那个网游还按照时间收费，人们都把练级当为己任，副本概念还很新鲜的年代。《激战》就很离经叛道地采用了一些特别的设定，包括买断制的收费模式，客户端卖钱，游戏时间免费，靠出售后续资料片来赢利；等


▲主线剧情对话有一种RPG范儿

级上限只有20级，一周休闲到满级完全无压力，更有直接满级的角色来为热爱PvP的玩家服务；游戏内容与同类游戏大相径庭，没有野外区域，只为一些爱好角色扮演的玩家提供了独立副本，余下的所有内容就是小队PvP，游戏以极其庞大的PvP系统吸引了不少热爱对抗又不愿意忍受冗长练级的玩家。

时隔7年，ArenaNet将卓尔不群的特色延续到了《激战2》里。如今的《激战2》依然不同于主流MMORPG，PvP依然是重头戏，同时又针对初代PvP太多而PvE太少的不做，2代做了一些弥补，使之更适合主流玩家。于是在《激战2》里，我们看到了初代所没有的开放性世界。这并没有让它走上"魔兽Style"的老路，喜欢PvP的玩家依然可以直接得到一个满级角色来进行战场活动。至于喜欢PvE的玩家，则可以感受到一种前所未有的角色扮演体验。

和常规的线性任务不同，《激战2》的任务模式很具有沙盘特色。玩家不用再重复"跑到感叹号NPC前接任务，再跑到问号NPC那交任务"的循环，而是可以从出生地出发，在探险过程中自动触发任务，凭自己喜好完成地图中标识的个人史诗、区域声望、技能挑战及动态事件。野外PvE的一大特色是动态事件，类似的设定我们在一些欧美MMORPG中已经见到过，但《激战2》是第一款将此特色完全运用纯熟的作品。动态事件随机生成且有延续性，比如选择人类的玩家会在初期经常见到半人马入侵村庄的事件，当玩家帮助村民防御成功后，就可能触发突袭半人马营地、救回被抓走村民的后续任务，如果失败了，接下来你要完成的就是转移商品和居民的任务。就如同蝴蝶效应般，不同的动态任务会互相影响，最终可能会触发世界任务：如果过多的村庄成为废墟，事情就会引起国王的重视，会有精锐部队出现要求你担任先锋，共同扫荡半人马部落。

在动态事件的支持下，玩家在新手阶段就能感受到冒险味十足的角色扮演历程，这与很多跳不出旧框架的欧美MMORPG——比如《指环王Online》《时空裂痕》，有着非常鲜明的区别。你不用不断告诉自己"再升几级就有好玩内容了"，而是放松心情，体验当前的内容。由于《激战2》的流程比较平缓，玩家在任何成长阶段都不会感到无聊，因此容易保持对新鲜感和探索欲——对于重复性极高的网游来说，上一款能让人产生新鲜感和探索欲的游戏是什么来着？

合作的真谛

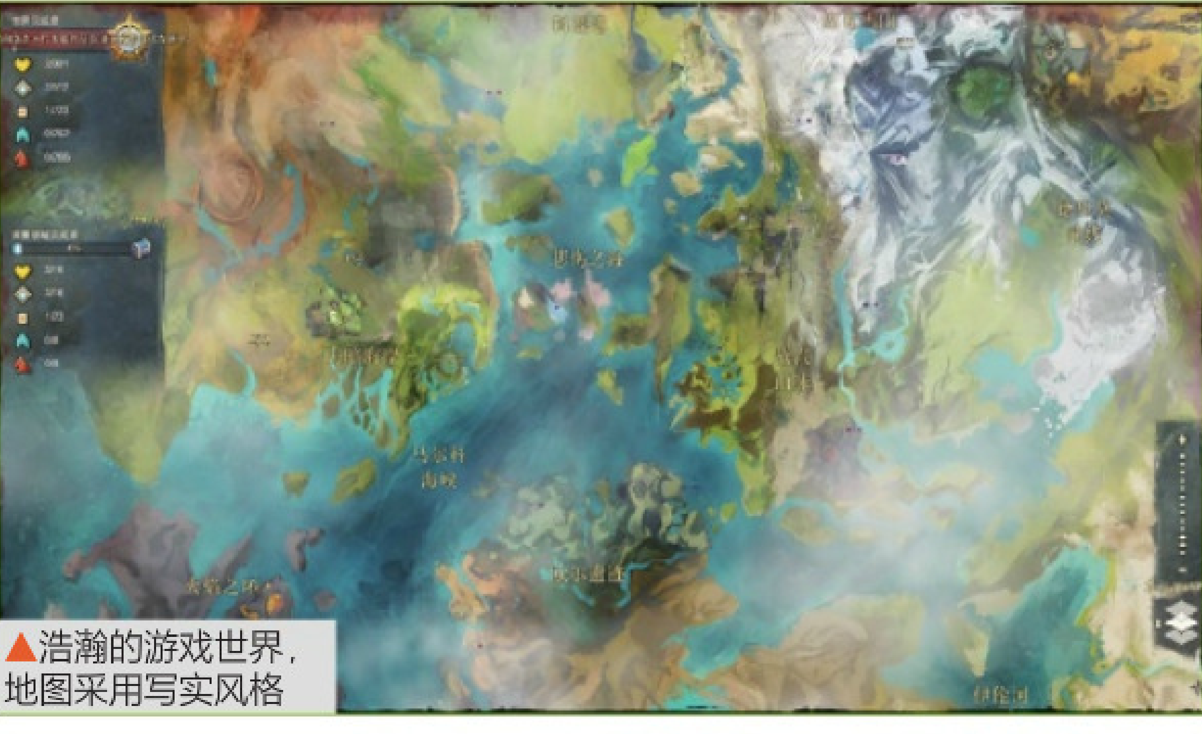
除了动态事件外，常规任务和地图事件都在不同程度地维持整个游戏世界在合理的规则下发展运作。《激战2》的世界是动态的，而非同类游戏里的铁板一块。一个拥有果园的农夫在果树成长的不同阶段，可能会提出除虫、采摘水果或是用成熟的水果制作苹果派的任务。系统会根据当前地图任务的状态触发新的实时事件，有时候需要玩家防守某处据点，当玩家失败后，据点就会变为争夺中的状态，NPC和传送点都会消失，玩家必须再将据点夺取回来。

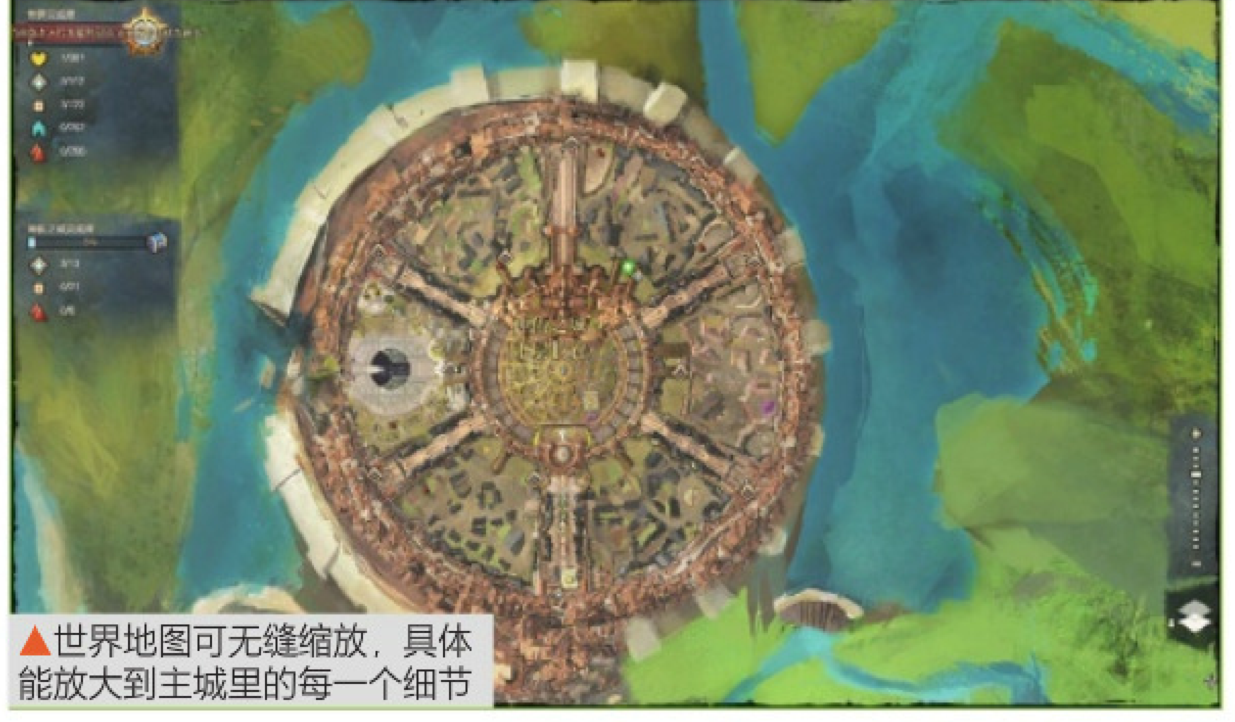
《激战2》的PvE系统和同类游戏最本质的差异在于，《激战2》的任务系统很多是以"区域"为单位的，而同类游戏则以玩家为单位——NPC需要10张狼皮，就会委托A玩家去找10张回来，再委托B玩家干同样的事。玩家彼此之间的任务进度通常互相独立，争抢再所难免。无论怎么强调代入感，这种任务所要传递出的感受都与实际体验大相径庭——明明人多力量大，这时候人多反而会降低效率。这个几乎所有MMORPG都忽略的问题，在《激战2》里得到了较好的解决。当前区域内的玩家共享任务进度，你可以更多提交任务物品，获得更多经验，但也会加快别人的任务进程，最终大家齐心合力，完成整个任务。类似的收集、防御、Boss讨伐，多数采用这种模式。因此，身处《激战2》里的玩家，会发现即便没有组队，玩家会在无意识的情况下与人合作。这种和谐的景象，也是近年来MMORPG里十分少见的。P


▲"景点"的设定有些类似于《刺客信条》


▲技能系统与PvE想结合，鼓励玩家到处探险


▲农场上的任务有多种完成方式


▲浩瀚的游戏世界，地图采用写实风格


▲世界地图可无缝缩放，具体能放大到主城里的每一个细节

网游穷三代，倒卖毁一生

网络游戏的货币研究



■甘肃 陆震

网游玩家常常发现，今天价值几千万游戏币的装备明天只值几十万，其中原因何在？虚拟的游戏币和真实的货币到底有何异同？

网游里的钱到底是不是钱？

公元1966年，一份出土自新疆吐鲁番盆地的残破记录重新燃起丝绸之路研究者的热情，这份千疮百孔的纸片上记述着一起发生在唐朝的商业诉讼，三个索格代亚纳（今乌兹别克）商人因与一名中国商人的信贷纠纷对簿公堂，复杂的契约关系背后，充当信贷物的货币似乎更能引起人们的兴趣——丝绸。丝绸与铜币、银币一起构成了唐朝市场上的主要现钞，尤其在丝绸之路上。

另一个案例发生在第二次世界大战的战俘营，在这个交换体系中，香烟扮演着“货币”的角色。监狱的香烟贸易延续至今，《无间道2》里，黄秋生饰演的警司透过围墙将一包包香烟塞予余文乐饰演的卧底探员，暗示黄的关心，也让卧底警员能够更好地完成渗透任务。奥斯卡获奖电影《肖申克的救赎》也对基于香烟的经贸体系做了详尽描述。

从以上两个案例里可以看到，并没有哪种物品天生就具备货币的使命，但它们有共同的特点：便利、标准、价值持久。在诞生于现代社会的网游世界，这种现象依旧随处可循，堪称网游雏形的《暗黑破坏神2》的战网中，符文便担当着货币一职。符文之所以取代金币独



▲一条以“货币”命名的商贸走廊——丝绸之路


▲玩网游脱离现实？不，网游就是现实的镜子！


▲经过时间洗礼，符文成为了“暗黑2”中的“货币”



▲虚拟货币并不能直接用于上税，使用范围极为有限，对其取代真实货币的担忧实属杞人忧天


▲虚拟物品的供求关系让史玉柱嗅到了商机，他顺理成章地成为“被网游苹果砸中的牛顿”


▲《地下城勇士》多开摆摊的交易方式很“原始”，却也正是有利可图之处

揽重任自有缘由——获得它所付出的时间相对固定、稳定的使用价值、属性一致且仅占用一个格子。而在多数网络游戏里，虚拟金币便捷易交易的特点往往使其扮演传统货币的角色。网游金币本身没有法律保障，主要依托维修费实现它的使用价值，通常只要维修费消耗合理，游戏金币便能取得广大玩家认可。也因为这个原因，虚拟金币的价值与维修费设定存在着天然联系。

货币作为交易行为的一般等价物，是一种标准。一旦货币本身的价值发生波动，意味着整个经济体中所有物品都将面临价格的大幅起落。所以价值稳定成为一种物品能否胜任货币的最核心条件。在网游中也是如此，药水、宝石或其它，哪种物品的价值最稳定，它就最有可能变成流通在这款游戏里的“货币”。

物物交换的装备“黑市”

对于封闭经济体，以上即是货币的主要轮廓了，然而网络游戏诞生于现代社会，乘着网络普及的浪潮，它诞生之初已是全然不同的一幅面貌。在最初的网游世界里，每个玩家都积极投入到杀怪练级刷装备的忙碌活动中，贸易仅仅承担着互通有无的职责。随着玩家数量扩大，一些不那么热衷于投入大量时间砍杀怪物的玩家加入进来，他们试图在网游世界里花更少的气力享受游戏的快乐，为此他们愿意付出现实世界的货币作为回报，这份不劳而获的需求无疑引起了另一些玩家的兴趣。自此，网络游戏再也不是大众媒体表述中“引导青少年脱离现实”与世隔绝的“世外桃源”，成为现实经济的一部分，刷装备也逐渐成为一项工作。彼时网游贸易并不发达，充斥着装备兑换人民币的交易，更由于网游运营公司并不认同玩家不买点卡花时间在线刷怪便能享受游戏的方法，认为此举缩短玩家游戏时间，伤害了运营商的利益，所以游戏装备、游戏币的交易主要在第三方平台，即“黑市”完成。“黑市”完成了网游世界内外“供”与“需”的配给协调，但它不受法律保护的弊端显而易见，欺诈交易横生，交易成本更因逃避监管居高不下。

时间使人明智，屡禁不止的“场外交易”让网游运营商饱尝损失同时，也令其意识到如果将交易平台规范化、自有化，所带来的收益将远远超过点卡收益，通过这一举措能够大大拓展网游玩家群。一大批因忙于工作缺少时间，却具备巨大潜在购买力的玩家融入到网游玩家群，为网游运营商带来不菲收入，而伴随他们到来的另一个队伍亦壮大起来，那便是为前一类玩家提供针对服务的“网游工作者”，即俗语中的“打金者”。不过在此之前，一起于2003年12月在朝阳区人民法院宣判的网游运营商与玩家的财物纠纷往往被人忽视。本案的裁决中，虚拟物品首次被赋予合法价值，受侵犯时拥有人民币追偿权，它标志着我国网络物权法的启蒙，对于后来发生的一切如若基石。

游戏币兑换比例的调控

当规范的交易平台建立起来，以往逐件计价的交易模式便被另一种更为便捷高效的模式替代，那便是真实货币与虚拟货币的直接交易，玩家先将人民币兑换成游戏币，在网络游戏中购买自己想要的物品，“打金工作者”也不必将每件自己收获的物品挂在交易平台上等待买主，而是直接在游戏内的交易平台下将装备兑换成游戏金币，再通过某些渠道兑换成真实货币。不过如《地下城与勇士》等网游仅支持人民币兑换游戏币，限制反向兑换，即不能通过正式渠道将游戏币兑现成人民币，所以“打金者”只有自己想办法。

新的问题随之产生，既然客观上存在游戏币与人民币的相互兑换，那么什么决定了它们的兑换比例——“汇率”呢？问题似乎回到了最基本的供需分析。当供不应求使得游戏币相对人民币价值升高时，有更多的“打金工作者”加入进来增加金币的产出；当供给不足价格升高时，那些愿意花人民币购买游戏币的玩家可能会选择观望，不再购买游戏币；当供给数量与需求数量达到一致，供需达到均衡时，游戏币兑换人民币的比率实现稳定。

汇率大幅波动广泛存在于真实经济中，网游世界亦如此。影响游戏币对人民币价值稳定的因素源自多方面，前文所说游戏币价值很大程度依赖维修、任务等游戏内的花费，当新任务、新武器的引入大幅改变这些必须花费时，游戏币本身的价值就会发生较大起伏。例如在《暗黑破坏神 3》刚刚开启服务器时，玩家显然高估了这款游戏在全球的风靡程度，致使金币被大幅高估，此后随着玩家增速逐渐下滑，这种错位引发

了游戏币兑换美元的大幅度贬值。另一些情况下，偶然发生的Bug、外挂也会对游戏货币体系形成剧烈冲击，从而影响到兑换比率。综合以上分析，游戏币兑真实货币存在巨大不稳定性，那么，这会造成怎样的影响呢？对于网游运营商而言，一旦发生游戏币值大幅波动，现金交易将呈现锐减态势，对自身利益造成巨大伤害。所以网游运营商需要的是一个极度稳定的兑换比率，恨不能将其用钉子定住，但事实往往不随人愿。

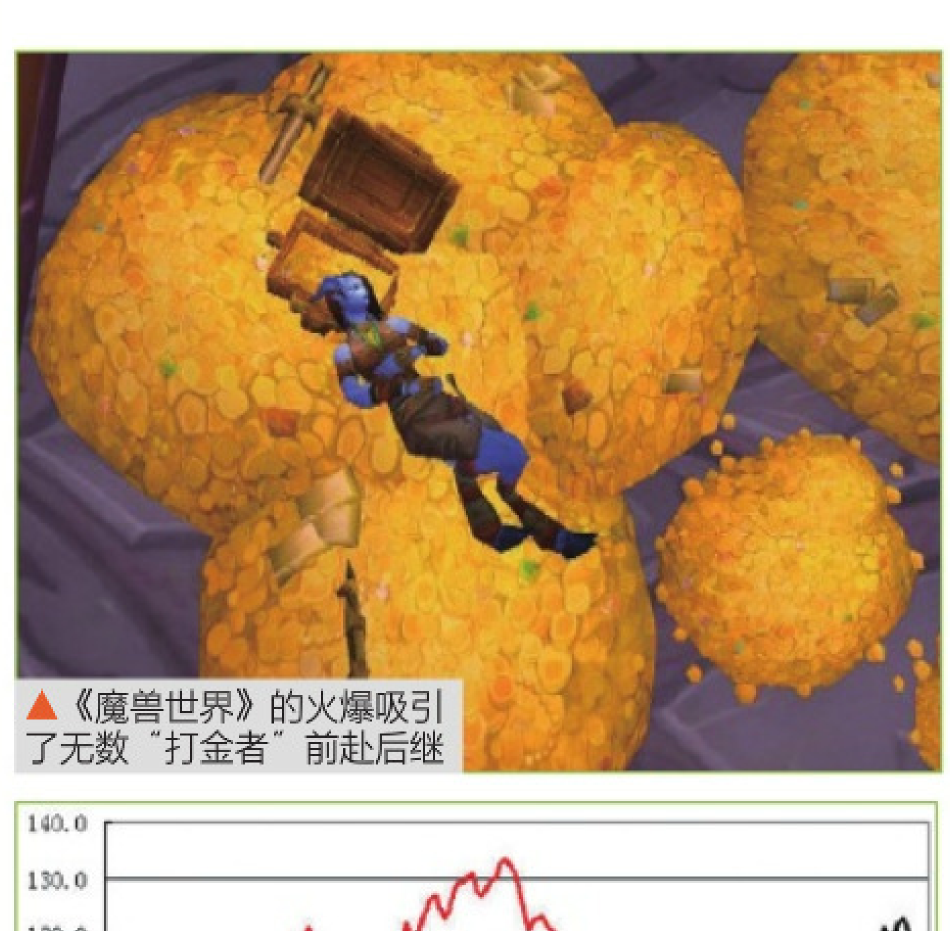
在游戏币兑换人民币比率下跌时，“打金者”虽然知道挣得没以前多，但他们往往会本能地趋于“保持现状”，由于初期的激活码、装备综合起来将是一笔不菲地投入，减产或停工只会导致更大的损失，这使虚拟货币供给将维持不变；而在游戏币大幅升值时，同样是出于投入考量，并不会有“打金者”迅速涌入。那些奋战在《魔兽世界》中的“打金者”并不会因为《暗黑破坏神3》而放弃原来的游戏，只有等到二者利益差别形成足够吸引力才会转移游戏。另一方面，那些花钱消费的玩家则会因为这种种波动而选择暂停消费。当价格上升时，部分玩家嫌贵就不花钱甚至不玩游戏了，形成玩家流失；当价格下降时，免费玩家也不会立刻消费，而是等这轮下跌对自己形成足够吸引力。这样造成的结果就是“打金”的产出不怎么变，玩家的需求却“戛然而止”，维持游戏币兑换真实货币的“汇率”稳定市场机制逐渐弱化，游戏币对人民币的浮动也更加剧烈起来，游戏运营商为此付出的代价由此大幅上升。

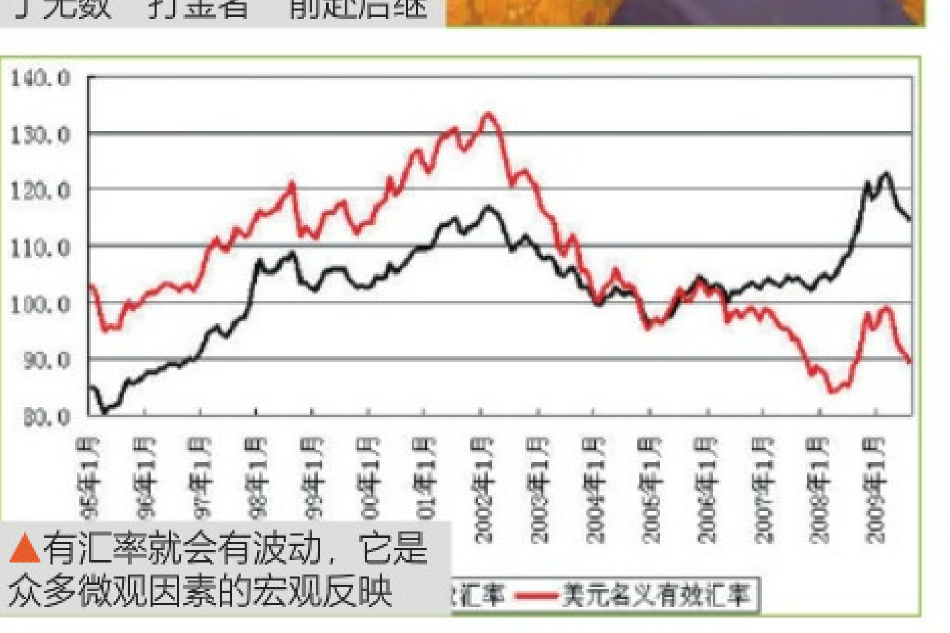
面对这个问题，游戏运营商也并非束手无策，回想本文前半部分的讨论提到，游戏币的价值更多依托于维修费用、任务消耗等固定支出，而这些关键性因素统统掌握在网游运营商手中。如果运营商大幅提升维修费用及任务消耗，那么游戏整个经济体对虚拟游戏币的需求就会提升，用人民币兑换网游金币的玩家将不得不购入更多游戏币以备日常消费，“打金者”则不得不在刷副本过程中付出更多装备维修的损耗。运营商可以通过这样的调控缓冲游戏币对人民币贬值带来的短期影响。

网游经济的未来

问题至此似乎得到解决，但事实远非如此简单。涉及兑换人民币的游戏行为只存在于游戏玩家的两端——没有时间而选择付出大量金钱的玩家，有充足时间刷任务物品、装备卖给其他玩家并将收入兑换人民币的“打金者”。虽然每天有大量金币从交易平台流进流出，并为网游运营商带来好处，但游戏币只在游戏内部流通，这些游戏币从游戏装备买家的手中通过交易平台流向卖家，旋即又返回平台购买另一件物品。对于很少涉及人民币交易的普通玩家，他们在游戏世界里所接触的一切商品都是以游戏币计价而非人民币，部分原因在于大多数物品实际价值极低，人民币难以起到度量作用。此时，更改维修费用、任务消耗虽然能让运营商保证自己的收入，但无形中伤害了非人民币玩家的利益，这些玩家需要比原来付出更多，他们所拥有的虚拟财产则会贬值。可见，为了维护稳定现金收益而大刀阔斧地更改整个网游内部的贸易状况，于长期来看绝非明智选择。

有什么方法得以缓解这一棘手问题呢？这似乎超出了当前的网游贸易系统的调节能力，有待有识之士创新。其中一个方案是构建虚拟货币直接交易平台，允许虚拟货币绕过人民币直接进行交易，这一改革能够使虚拟货币的供给更具弹性，通过不同游戏间的货币流通使游戏经济环境保持平稳。不过此法堪比“连环计”，需要运营商同时掌握多款大型网游，并保证在某款游戏出现问题时能够快速切断游戏间的货币交易，避免曹孟德赤壁之败。腾讯的Q币其实在一定程度上做到了，但距离网游虚拟货币的乌托邦理想还有很长的路要走。P


▲《魔兽世界》的火爆吸引了无数“打金者”前赴后继



▲有汇率就会有波动，它是众多微观因素的宏观反映



▲最接近多游戏平台货币互换的案例为Q币，可惜这种流通是单向的



9月部分网游测试简表

名称	状态	开发	运营	测试时间
希望OL	复活首测	Grigon	昆仑万维	2013年9月5日
新丝路	首测	JOYMAX	游艺春秋	2013年9月5日
完美江湖	终极内测	红土大陆	红土大陆	2013年9月6日
王侯将相	精英首测	寓酷网络	寓酷网络	2013年9月6日
冰火纪元	精英封测	昆仑万维	泥巴网络	2013年9月6日
FIFA OL3	技术测试	EA	腾讯	2013年9月10日
英雄三国	内测	网易	网易	2013年9月11日
达芬奇	国服首测	Bridea	搜狐畅游	2013年9月12日
斗战神	不限号测试	腾讯	腾讯	2013年9月12日
神武战略版	首次封测	多益网络	多益网络	2013年9月13日
血战精英	首测	昆仑万维	盛大游戏	2013年9月17日
格子RPG	多端首测	青瓷数码	吉比特	2013年9月17日
激战2	国服二测需	ArenaNet	空中网	2013年9月17日
天龙群侠OL	不删档测试	莲蓬	莲蓬	2013年9月18日
新仙剑	内测	骏梦游戏	骏梦游戏	2013年9月19日
龙武	开放封测	冰川网络	冰川网络	2013年9月20日
Touch	公测	完美世界	完美世界	2013年9月24日
DOTA2	开放测试	Valve	完美世界	2013年9月25日
美人江湖	不删档内测	安讯网络	安讯网络	2013年9月26日
新天龙八部	不删档内测	搜狐畅游	搜狐畅游	2013年9月26日



月评

时值9月单机游戏大作频发，网游测试则显得有些平静。虽然从数量上看9月测试的网游有40款以上，达到了今年的平均水平，但纵观整个测试列表却鲜有让人提起兴趣的新作游戏推出。DOTA2《斗战神》《英雄三国》等游戏先后在9月开始不限号的开放性测试，但这些长年赖在测试榜上的游戏早已让许多玩家失去了新鲜感。令人意外的是，本月连首次测试的几款游戏也难以给人带来多少新鲜感，诸如《混沌帝国》——一个改名换壳网游；《神武战略版》——一个用网游素材制作的单机游戏；《格子RPG》——每个月都号称在首测的多端游戏等等。

另外，9月还有数款韩系网游进行“首测”。说是“首测”，但它们实际上都不是新面孔，而是更换运营商之后“复活”的产物。有些游戏“复活”得比较有诚意，能加入一些新的内容，更新资料片；有些游戏则不好意思叫原来的名字，流行改名换壳；还有一些大打“原汁原味”的怀旧牌。种种“复活”让9月的网游测试表显得暮气沉沉，比起方兴未艾的手游，网游在近几个月明显有些缺乏新闻点。网游运营商似乎也改变了策略，从争夺新用户转向留住老用户，种种方针都说明运营商在网游运营策略上正在做出各自的调整。这些调整本无可厚非，但也希望运营商不要在此裹足不前，尽快迈出创新的步伐将传统网游综合素质推上一个新台阶，增强传统网游的竞争力才是根本。P



▲《激战2》在9月开启二测，不知其是否会步当年初代《激战》的后尘

6

开发 Npluto　运营 北京喜游戏　状态 不删档测试

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面

混沌帝国

不是韩国的网络游戏没有变，没有变的是中国代理商的运营思维。



本作原名《战乱之声》，是2009年就在韩国推出的老游戏。游戏没有新手指引（只有一大堆文字说明），没有自动寻路，没有在线礼包，没有登陆奖励，很难想象在如今时代还会出现设计如此简陋的游戏，对新手玩家非常不友好。也许这就是韩国网游的本来面目，它强调原始的自由，这是在《魔兽世界》之前比较常见的传统网游设计思路：升级基本靠打怪，以玩家间PK作为主要的游戏内容。此类韩系网游的核心乐趣需要玩家自己去创造出来，游戏只提供一个“场景”。

6

开发 JOYMAX　运营 游艺春秋　状态 首测

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面

新丝路

虽然名叫《新丝路》，但本作玩法上并没有特别的“新思路”，旧瓶装旧酒的产物。



这同样是一款9月首测的韩式网游复活之作。鉴于老《丝路》拥有一定的游戏玩家群体，所以本作并没有换壳，而是加一个“新”字开测。在游戏内容上，新服玩家升级速度明显加快，新手任务基本维持原样。此类韩式网游升级不依靠任务而是通过打怪，所以加快升级只要调高怪物经验即可。只是如此一来，不知道运营商所谓的“深度改造”体现在了哪里。在如今《丝路传说2》（由不同公司开发与代理运营）都快要开放测试之际，本作在画面与系统上已无优势，打的完全是怀旧牌。

7

开发 Grigon　运营 昆仑万维　状态 首测



希望OL

老树之所以能开出新花，从一个侧面反映出如今的游戏人群已经越来越细分化。



这同样是老游戏重新开服的所谓“首测”。本作由于运营商的种种原因于2012年关服，后被昆仑万维接手再开。游戏重新开放后版本更新到了接近韩服的最新版本，不过对新手玩家影响不大。作为一款2007年的老游戏，本作粗糙的3D人物建模和贫瘠的场景地图即使以萌系Q版为托辞也显得有些与现在的主流格格不入。本次测试由于官方没有大范围开放账号，所以暂时还看不到大量的外挂与机器人活动，在笔者测试时，游戏对旧有账号的处理办法也还没有公布，很可能要“砍掉重练”。



观点

韩国游戏的泡菜基因

■北京 一丝blue

在今年9月测试的网游中有一个奇特的现象，那就是有多款韩国网游以各种不同的形式复活了过来。韩游在9月“集体复活”也许只是一个巧合，它从一个方面说明有许多玩家对老游戏念念不忘。没有玩家惦记的游戏是不会有运营商惦记并努力让它复活的。但老游戏的频繁复活却也从另一个侧面说明新游戏的吸引力有些不足，许多玩家宁愿回到老游戏里去也不愿意尝试新游戏。

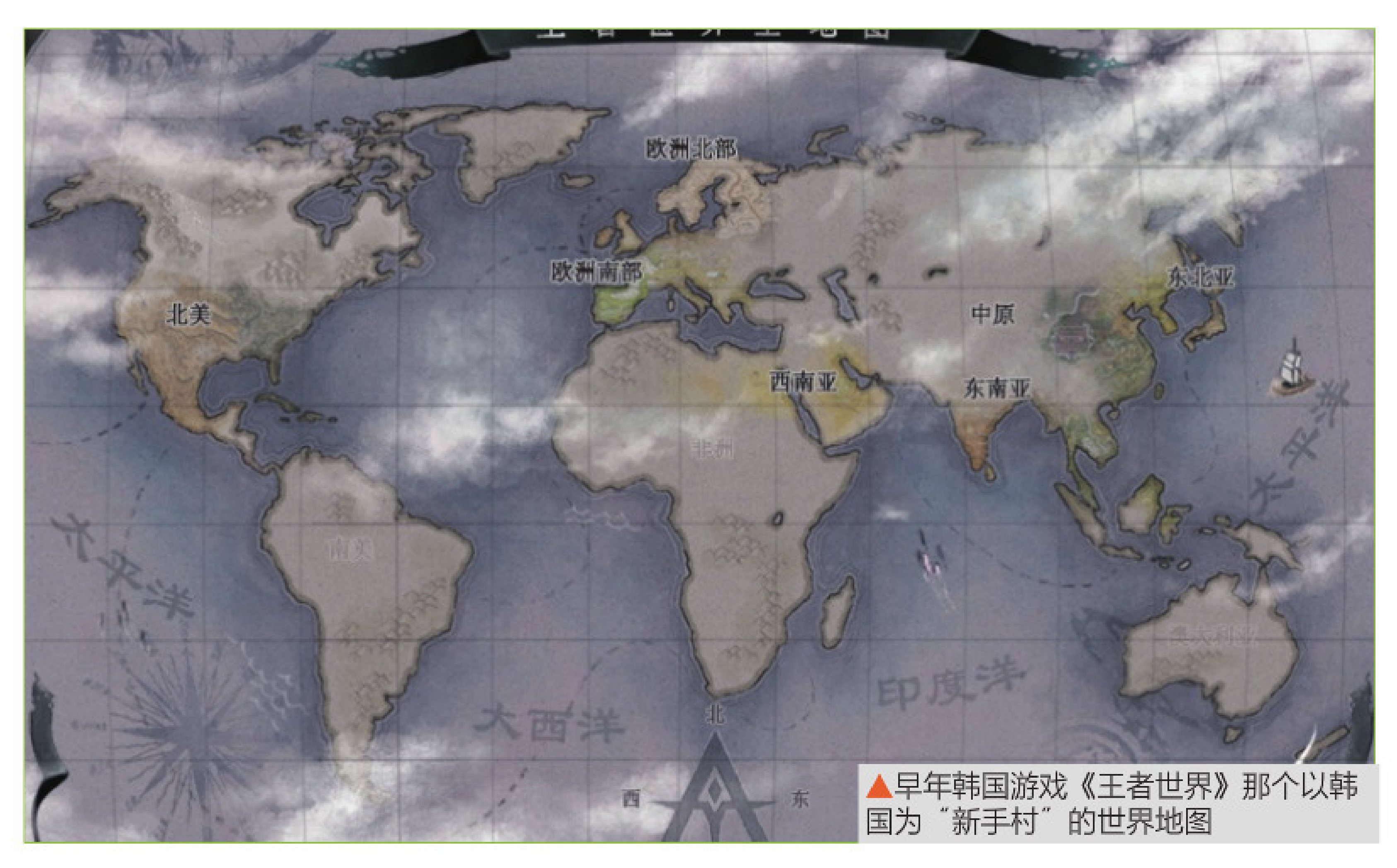
韩国游戏对中国玩家的影响可谓历史悠久，虽然从官方渠道的种种统计数据来看，如今的国产网游无论在游戏数量上还是玩家数量上都远远超过韩国游戏，但在每年的进口游戏之中，韩国游戏依然是比例最大的。相比日本网游在中国较难打开市场，韩国游戏似乎一直在中国比较吃得开，大概是韩国游戏早年在中国玩家心里种下了某种游戏习惯，而这种习惯多少年过去之后依然发挥着影响力，召唤玩家再次回到游戏中去。

看看传统的韩国游戏。在题材上，韩国游戏酷爱大杂烩，你总能看到巫女与吸血鬼大打出手，弓弩与冲锋枪对射一气，东边主城是蓬莱仙岛，西边主城是亚特兰蒂斯的背景设定屡见不鲜。韩国游戏很少能拿出“韩国特色”的东西来，大概世界的就是韩国的。这些互相穿越的设定偶然观之倒还有趣，但几乎款款韩国游戏都是这样就不免让人审美疲劳了。在游戏系统上韩国游戏注重高自由度。它们对自由度的诠释就是减少强制性限制，只设计反馈机制。当年的“红名系统”就是最好的例子。韩国游戏从来不规定你不能PK，而只是告诉你如果PK之后会怎么样。除了PK之外、交易、建城、公会等种种设定都是以类似的理念来设计，这就使韩国游戏给人留下非常自由的印象。有时候限制甚至少到了游戏不设置主线剧情，因为游戏构筑的那个世界一旦运转起来就不再受开发商的控制，什么城都可能易手，什么NPC都可以被杀，索性也就没有任务了。

诸如本期测试的游戏《混沌帝国》《新丝路》以及更早复活的《新挑战》《新天堂2》等游戏都不同程度地体现出这种特质。不过不加限制的高自由度对游戏来说却也是一把双刃剑，游戏乐趣全由玩家互动产生，那么一旦玩家数量不足游戏就会变得枯燥，也就是我们常说的“泡菜”。正是这种枯燥让老式韩国游戏在中国运营时遇到了更多的问题，尤其是外挂的横行对游戏更是毁灭性的。

不可否认，无论什么游戏都会遇到外挂的问题，但比起《英雄联盟》《坦克世界》之类过程本身更为有趣的游戏来，韩国游戏的外挂现象显然要严重得多。如果只是玩家需要外挂，游戏运营商还可以通过将外挂转化为“内挂”的方式达到平衡。但问题是韩国游戏本身的设计思路让外挂成为游戏的一个“肿瘤”，外挂的存在会严重破坏游戏的经济系统，形成严重的玩家流失，没有玩家也就没有游戏了。韩国游戏不像《魔兽世界》《大航海时代OL》之类的游戏，哪怕一个人当单机玩也能玩上百个小时。韩国网游有时候很像一个洋葱，一层层剥下去，剥到最后会发现什么也没有。所以当玩家连升级打怪也可以由机器代劳之后，会很快发现游戏索然无味，身边没有真人玩家，韩国游戏的所有乐趣就荡然无存了。这也就是外挂对韩国游戏具有毁灭性破坏力的原因。这是游戏机制本身的缺陷，所以无论运营商怎么换，外挂总会死灰复燃，外挂一旦泛滥，游戏生命就又一次走到头了。老一代的韩国游戏由于身上的泡菜基因备受外挂折磨，只能经历一轮又一轮的停运与复活，再停运，再复活。

不过如今的韩国游戏早已走出了泡菜基因的桎梏，自《地下城勇士》《穿越火线》等游戏以来，新生代的韩国游戏都在努力摆脱过去的思路，让游戏过程变得有趣起来。然而奇怪的是在中国依然有运营商孜孜不倦地让韩国老游戏复活。如果说《天堂》《仙境传说》这些游戏本身拥有一定的知名度，使之复活倒还能理解，那么如今年9月的某些游戏，则实在很难找到其复活的原因。这些连新手任务都没有的游戏明显落后一个时代，恐怕很难吸引足量新玩家的关注。也许运营商相信自己可以消灭或者“招安”外挂，然而这些韩国游戏的泡菜基因恐怕最终会让新的运营商失望的。



▲早年韩国游戏《王者世界》那个以韩国为“新手村”的世界地图

第99个体育项目？电子竞技难以逾越的“商品属性”障碍

■南京 Nautilus



10月5日，《英雄联盟》S3总决赛在洛杉矶的斯台普斯体育馆落下帷幕。斯台普斯体育馆是NBA劲旅洛杉矶湖人队的主场，现场可容纳两万人左右。相比去年同期举行的S2，今年S3的收看人数超过1000万，创电竞史上新纪录。

两万名现场观众，超千万名网络视频与电视直播观众，100万美元奖金，NBA球队主场体育馆……这一系列热火朝天的字眼，展示了电竞赛事的影响力。其专业化、正规化表现，不由得让人想起今年上半年一度沸沸扬扬的“电子竞技算不算体育”的争论。

3月份时跳水运动员何超发了一条微博，认为电竞不算体育，随后遭到网友舆论、业界部分知名人士以及大部分媒体（包括社会媒体与互联网、游戏媒体）几乎“一边倒”的反对。争议的最后以何超发微博道歉，并对电竞事业表示祝福收场。

《英雄联盟》S3总决赛的受众规模与赛事规格，似乎给电竞的体育之争做出一个充分的注脚，然而，电子竞技与普遍意义上的体育之间，是否已藩篱全消？3月时的争论到今天相信已经冷却，此时“旧事重提”或许能看得更加清晰。

国家体育总局承认的“第99个体育项目”

电竞是不是体育，不仅仅是一个名义说法问题，对于大众和从业者，实质更加重要。实质到位了，那么名义上是或者不是体育项目，都不必太在意。不过，正所谓“名不正则言不顺，言不顺则事不成”。名义问题有必要先拿出来谈一谈。

每一个关注电子竞技的人都知道，早在2003年11月——也就是10年前的这个时候，电子竞技就已被国家体育总局列为正式开展的第99个项目。这也是“电竞是体育”的最常用证据。

在国家体育总局官网上，我们可以查到名为《99个正式比赛项目》的正式文件。不知是否有人好奇其他98个项目有哪些？它们包括：航模、信鸽、钓鱼、业余无线电台……



S3是一个由商业公司RiotGames主办的Championship


洛杉矶斯台普斯体育馆，湖人队主场

此外，体育总局最近一则通知（截稿前）是印发《健身气功发展规划（2013～2018年）》。无论是“航模、信鸽、业余无线电台”还是“健身气功”，它们是否属于“体育”，恐怕争议都比电子竞技要大得多。

被体育总局列进管理名册不等于“体育”，就好比长期以来网络游戏的审批管理工作是交给主审音像制品的新闻出版总署，而“音像制品”的释义中，必须有一个承载内容的实体媒介（包含CD、VCD、DVD、DVCD、EVCD、蓝光碟等）。没有人能否认电子竞技这些年来的发展，但从名义上来看体育总局的名单并不能为电竞增加体育属性。如果传说中能制造音爆的抽老牛再风行一些，或是钢琴速弹形成广泛的竞赛氛围，有可能它们也有机会成为体育总局名单上的第100个项目。

电子竞技能进奥运会么？

关于电子竞技是体育，主流赛会的接纳或许会是更有力的凭证。事实上，引得何超发表言论的，正是体育总局成立一支17人的电子竞技国家队出战第4届亚洲室内和武道运动会的消息。

第4届亚洲室内和武道运动会是2014年第17届韩国仁川亚运会的一项综合性测试赛，有来自45个奥委会的运动员、官员和媒体总计4400余人参加。这证明室内和武道运动会具有一定的权威性。实际上早在2009年的第3届亚洲室内运动会上，中国就已组建电竞队赴越南参赛，并取得了1金1银4铜的成绩。

“电子竞技已经进入了亚洲室内运动会，它如果进入亚运会都不会让人惊讶，甚至只要电竞在全球影响力再大一些，奥运会也不会太远……”这样的乐观前瞻并非站不住脚。奥运会的名称是“Olympic Games”，而且现代奥运会本就是要面向大众。群众是否喜闻乐见，对于奥运会项目的设置具有一定影响，而电竞受众群体之广早已超越大部分奥运体育项目。

有传闻说，“2008年北京奥运会前，韩国总统李明博希望中国将电子竞技作为奥运会正式比赛项目。这样，北京奥运会将成为第一届电子奥运会，而韩国则非常有希望获得该项目的第一枚奥运金牌。”这则传闻的后半段倒是事实，即李明博本人就是位电竞爱好者，2003年当他还是首尔市长的时候，曾在WCG世界总决赛上与当时的职业选手同台竞技，为观众献上一场表演赛。

电子竞技在韩国或许拥有全球最好的赛事运作环境和传统，而如今韩国流行文化对亚洲的影响之广只有瞎子才能否认。从受众群体和具体某国或某地区的支持力度来看，电竞似乎有望进入洲一级甚至世界级别的传统运动会。

但北京奥运会结束了，伦敦奥运会结束了，几届亚运会结束了，电子竞技都跟它们无缘。就中国的情况看，尽管不少省市早在2008年就开展电竞裁判培训工作（如浙江的温州、金华等），并在省一级运动会设立电竞项目，但国内的全运会也没有“顺理成章”地接纳电竞。

电竞是不是体育，这个“名”并不是影响其进入奥运会的主要因素，因为阻碍电竞进入传统体育赛事的障碍难以逾越——它与运动员的努力、观众的热情，甚至政府部门的政策无关。

电子竞技的载体是商品

就今年第4届室内运动会而言，电竞项目有4项：《星际争霸2》《英雄联盟》《FIFA13》以及《极品飞车》。它们分别属于动视暴雪、EA、RiotGames，电竞的载体是具体的电子游戏产品，其制作者——也包括规则制定者，是具体的游戏资本公司。电子游戏本身是产权、所有权固定的商品，无论是全运会、亚运会还是奥运会项目中，都没有将具体商品作为比赛载体的先例。

而且这种先例也不是某个敢于创先争优的个人或团体可以打破的，因为这不是名义问题，而涉及到具体的现实利益。实际上，早在2010年，暴雪与韩国电子竞技协会（KESPA）就爆发过一次激烈的冲突。作为《星际争霸》的拥有者，暴雪宣布要将韩国代理权给予GOMTV，这本是一项正常商业行为，但引起了激烈反弹。韩国的主流《星际争霸》联赛MSL、OSL均由韩国电竞协会组织，而商品拥有者暴雪与联赛组织者韩国电竞协会谈不拢的一大问题是知识产权，暴雪的态度是“我们的知识产权得不到尊重”，韩国电竞协会的态度是“暴雪在无视10多年来为电竞行业做出贡献的选手、俱乐部和粉丝的存在”，双方围绕保密协议（NDA）又展开了拉锯式的扯皮，一度发生了韩国12家电竞职业俱乐部和韩国电竞协会一道在首尔举办记者座谈会，宣布要强力抵制暴雪的“要求获得电竞联赛相关权利”的事件。

这种权责难分的情况难以得到根本解决，无论是商业公司还是职业联赛协会，都不可能放弃利益诉求。无论是《星际争霸》或其他任何电子游戏，一旦被当作一项带有“公共”含义的“体育运动”，就不可避免地遭遇这种冲突。

值得一提的是，今年《英雄联盟》S3全球冠军赛是由《英雄联盟》开发商RiotGames直接举办的。毫无疑问，



钓鱼、信鸽、健身气功都是体育总局列出的比赛项目

厂商有实力将这种商业活动办得有声有色，但让它们与各种固有的协会以及奥组委谈，实在不能让人抱有乐观期待。

从这个意义上来说，何超之后的解释中“电子竞技原本就是一个独立的机构，原本就是世界性的比赛”是符合现实情况的。电竞与常规的非商品属性、不存在所有权纷争的体育项目，位于两条不同的轨道。它们过去平行，目前也看不到相交的迹象。

“无利不行”与“事在人为”

不可否认，电子竞技具有诸多常规体育项目的特征。从赛事的流程与运作，选手的训练过程，以及追求人体极限的角度来看，电子竞技与常规体育项目之间不存在根本区别。在走得最远的韩国，取得特定级别的电子竞技赛事冠军，甚至可以免服兵役——这可能是具体国家在制度上所能给予的最大支持了。

但反观欧美国家，2004年旧金山WCG的中国军团几乎在海关前全军覆没，近年来多支电竞队赴德、美比赛遭遇了拒签。即使是本次S3，尽管7月中旬有消息称美国已承认LOL选手的职业运动员身份，可给予工作签证，但PE和OMG随后依然遭遇拒签，直到9月份才重新通过签证。难以想象若没有游戏所有者兼赛事组织者Riot的努力，悲剧是否会一再上演。

这些情况均反映出一个再明显不过的事实：尽管电竞项目的载体游戏均来自欧美，但欧美诸多国家在官方上并不倾向给电子竞技以体育项目的待遇。拒签事件在常规体育如体操、田径、篮球运动员身上，简直是不敢想象的。

至此，电竞与体育的现实状况已经分析完毕。

电竞作为一个行业，不能只构筑在理想与祝福之上。不过本文并不试图下一个结论，毕竟“无利不行”和“事在人为”共同创造了这个世界。

电竞要成为体育项目，有哪几点“可为”？

一、存在一个愿意放弃商品所有权和知识产权的游戏开发公司，或者干脆由非公司团队开发。这是一种反资本的设想，在现代社会恐怕步履维艰。

二、保持一个稳定的规则。在现有的作为电竞项目的游戏中，制作者沉浸在各种技能、数值设计中不能自拔，并让名与实之间的距离越来越远，这作为游戏商品无可厚非，甚至很有必要，但作为体育项目则滑稽可笑。

除硬指标外，还有一些软指标。从现在的一般情况来看，电子游戏多是幻想产物，本身就具有特定的情境，这同时也意味着电子竞技有着比大部分体育项目更浓厚、指向更明确的文化属性——尽管中国基本没有掷标枪、掷铁饼的传统，但抽象后的运动概念与现有的“虫族”“兽族”“德玛西亚争霸”的电子游戏产品显然是两码事。多数电子竞技项目都有一个运动员的虚拟代理角色，这几乎让它与其它所有体育项目区别开来。

要与常规体育项目为伍，或许先从辅助的角度——如体感与力反馈技术——入手，会是逐渐扩展“电子竞技”的一条道路。而且这种形式的运动，不能说它一定不能取得比现有电竞游戏更广泛的受众基础。

文章的最后，不妨引用一下2010年第17期《电子竞技》杂志上一篇文章的标题——“体育不是电子竞技的出路”

在我们国家的党和政府领导人的发言中，有句俗语的引用频率很高，那就是“打铁还需自身硬”。这句话放到电子竞技上倒是挺恰当，作为与常规体育项目平行的另一条轨道，电竞在很多方面已经硬起来了。实际上，诸多二线、三线体育运动项目的关注度，以及诸多三线运动员的生活待遇，早已不能与电子竞技相比。反过来，“体育化”也未必就是解决现在电子竞技圈子里所有问题的灵丹妙药。P





电竞游戏本身就是商品，这不同于印着Adidas、Speedo等LOGO的足球、泳镜。足球和游泳等项目是全人类的，而“星际2”“极品飞车”是属于暴雪、EA的



大软微博话题

不知不觉间，北京一年里最好的季节都快过去了，也就一个多月的时间，想想看，这个秋天还没怎么出去走动过呢。真是不要太浪费啊！总是对着电脑屏幕前的你，也一起出门去活动活动筋骨吧，最好把iPAD什么的放在家里，就别带上了。有什么心得体会，来@大众软件果然棒一起聊聊。

本期应用话题： #大软话题#还有一个月就是有人笑有人哭的11.11光棍节了，宅男女朋友们，你们想脱光吗？正在尝试用什么方法结识新朋友呢？

8神经POPSOFT： 受不了下面的一堆评论了……你们能不能骚动点啊！

小六bonwe： 好久没玩微信陌陌了，我想耳朵了，奈奈不知道还和她吵架不[可怜][兔子][熊猫]

Troy的客厅： 老实儿在家读读大软得了……



危险的屁H： 二十四K纯屌已经习惯了……默默撸吧……泪目。

不可视的境界线： 不想了，刚发过情期，躁动的心该平静一段时间了。

夏小耶： 高二党，不能早恋……

卡拉是条落水狗： 摇一摇吗[挖鼻屎]……

弄莲长弹凤求凰-颜落伶： 当然是一如既往跟电脑君缠♂绵

开三： 朋友圈看好友晒照片，不知道有木有酒店照片出现，哈哈 。

轩辕之博物： 作为有妹子的家伙，11.11只是个淘宝大采购的日子而已。

红柳烤肉要大串： 去书店买大软。

本期游戏话题： #大软话题#你有没有想过，引领我们进入电子游戏殿堂的日本游戏产业，有一天会被游戏业界评论家们所唱衰？至少在今年的东京电玩展以后，我们看到了不少这样的文章，观念陈旧、固步自封、缺乏创新等针对日本游戏产业的评价已经屡见不鲜。对于过去和现在日本游戏产业，你是抱着怎样的印象，又有着怎样的判断呢？

II号坦克： 什么？国产？国产单机除了三剑，光荣使命还有什么？说老外车枪球。也不看看国内的糟糕现状。单机画质差的连国外的网游都比不上，种类单一，受众面小。品牌口碑差。优点是坚持缺点就太多了//zargx呼吁保护大头生命安全：黑暗之魂稍微打下脸////@-血翼:欧美RPG>>>日式rpg≥国产//@雙方都有責任:那些国产乐色还远没达到车枪球的程度呢//@好菇凉lyan: 其实我还是很喜欢日系RPG的……虽然现在是枪车球的天下



开三： 进入PS3、XBOX360时代，很明显的是日本厂商对于开发新游戏的力度降低，PSP NDS时期日方全是做那些低成本、复刻的游戏，恰恰此时欧美厂商的大制作不断出现，从卡社、科乐美公司的一些大作外包给欧美就可知境况了！

昔日的精灵： 日式RPG还真是没的说，2000年后的高清化，日本技术逐渐落后，欧美游戏的崛起，渐渐冲淡了日本游戏的市场，在这里还是对日式游戏无限敬意的，毕竟陪伴大家度过童年。

刘泓良恨蚂蚁： 这话有点针对老任的感觉哦，其实希望老任也可以走走多平台战略，这么多年PC玩家都没玩过老任的新作了，要真能玩一款肯定叫好叫座。

至此忆晨： 在世界来说未来是有点堪忧！但作为一个天朝人，低头一看，那啥！无力吐槽了！

伟_节奏： 日本游戏陪我走过了童年，我只想说不管外人怎么说，日本游戏在游戏界是不可被替代的。

-妖刀-： 任何小看和嘲笑日本游戏产业的人=SB=压根不认真玩游戏的人=盲喷[挖鼻屎]

hzshades： 日式游戏好歹底子还在，毕竟人家曾经辉煌过那么多年，而且以后还会慢慢发展进步；而对于学日本都没学到家的国产游戏，我只能呵呵了······

林晓在线

林晓：寒露刚过，秋意已深，对资讯类平媒来说，这真是一个冰冷的冬天季节，又一家老牌游戏类杂志倒了下去。智能手机和平板电脑改变了人们的阅读方式，移动阅读正以秋风扫落叶的速度霸占着人们的时间和精力。不再有人关心纸质杂志，不再有人深入研讨，碎片化的时间消耗着碎片化的信息，以及碎片化的思想。大软怎样才能在这股秋风中坚持下去，屹立不动，是每个大软人正殚精竭虑思考的问题。这不，大软也在审时度势做着内容调整，从最近的杂志上，读者看到了这种改变。那么，读者能够接受吗？

软盘话题 大软到底怎么改？

软粉 ylamz 大软可以有电子版吗？

9月下大软打开就吓了一跳。移动专场啊！责编手记上说得也不清楚，是改版了吗？于是我产生几个疑问，还请大软明示。1、以后大软是上期为PC专场、中期为游戏专场、下期为移动专场了吗？2、如果第一个问题成立的话那么上下期可以效仿与中期分离，上下期独立订阅。我不是反对移动专场，因为我没有到外地谋生，所以我离工作地点非常近，碎片时间少更多的是在使用PC，少量的碎片时间也用来看大软了。所以移动设备我不是特别关心，看能不能把我不需要的下期分开订阅。3、杂志封底的期待4既然不是周刊，那么到底是什么？希望是电子版，那样的话我上中下三期都会去订阅的！最后提个意见，移动专场不要只有iOS和安卓，WINDOWS的市场份额现在也不小。固然安、爱两派如日中天，但是俺们温派武学也有独到之处，希望大软不要歧视吾等。

我的要求是有原因的，我家是太原市的，山西省会，在全国也不是个犄角旮旯的小地方吧！我住和平南路，位置在内环，是核心市区，不是近郊！即便这样现在我家方圆一公里之内没有一个能买到大软的地方！所以我只能订阅，但是订阅的赠品屡屡被门房贪污，就算是杂志也经常丢失！编辑能明白我期盼电子版的心情了吧！我没有多少碎片时间，也就不关心移动平台了。大软下期真的我不需要，买回去太占地方了。你们可以想象一下家里两人高的大软就明白了。

我哥们搞建筑的。现在在安哥拉援非，我每次收到大软还要每页拍照，然后给他邮箱发过去，他更可怜呢。

软粉 开三

9下大软太给力了，相当喜欢，手机专题啊！这变革可以的。现在越来越多使用手机上网娱乐了，譬如看新闻、上网、听歌、看地图、游戏、照相、画画……不过众口难调啊！最近看上海第一财经频道的一个节目波士堂，主持人和观察者问盛大的老总，现在盛大PC游戏业已经不是龙头老大，近况远期什么发展，大致回答是：盛大两年前就预测到手机移动游戏的发展趋势，一年之内盛大会杀回来。

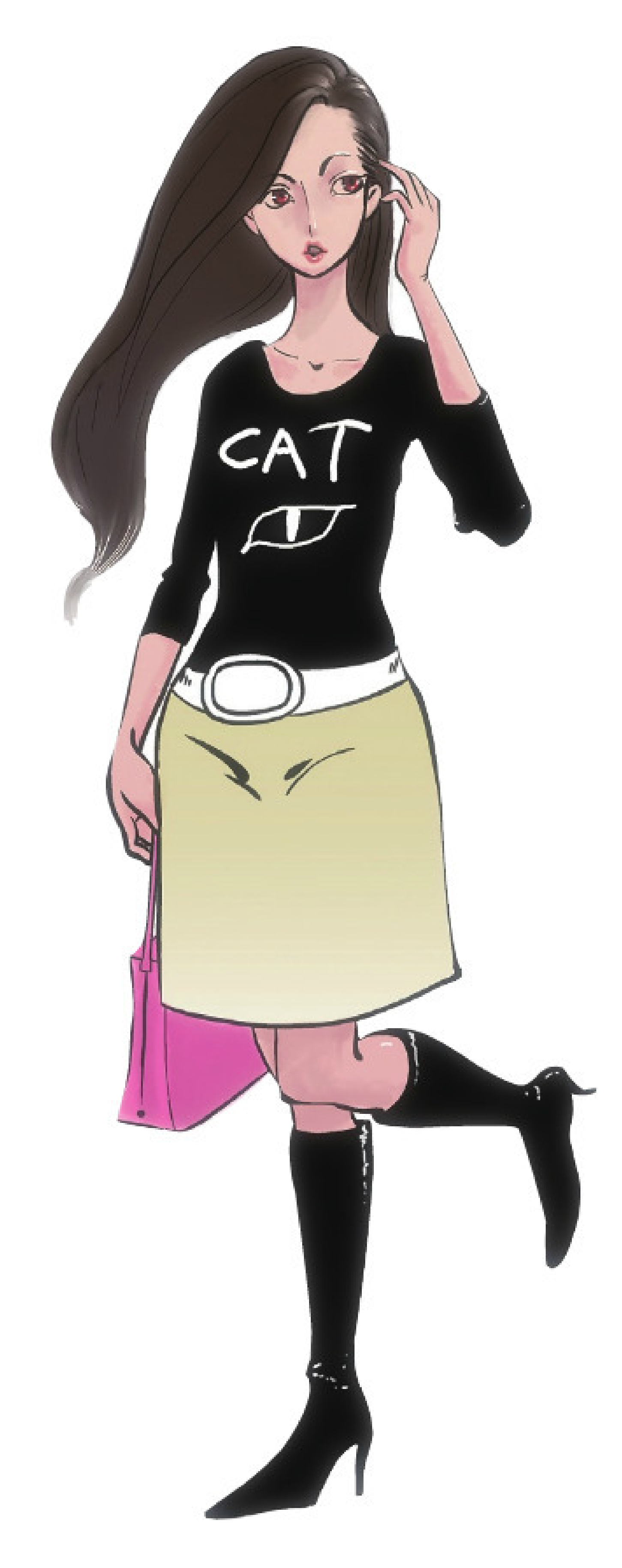
不管是怎样移动娱乐已经大势所趋！我们站在同一个地方，有的人是看在脚下，有的人是站稳现在看在远方，我相信大软9下这本花了两三个月做的杂志不会是白费的！

我其实2000年开始接触这类书刊，只要市面上有的几乎都买了，估计很快我只剩下买大软这本杂志了！因为他一直在改变适应市场和摸索办刊的风格。

软粉 你的手

手机移动终端目前的发展趋势确实好过电脑终端。大软感觉确实有点儿向这方面偏移。其实大软的游戏文化一直是比较受读者喜欢的，有的游戏我们没时间玩也能通过大软略知一二。而且很多游戏没有提前的背景介绍玩起来也是一头雾水。我觉得大软这些年没有完全墙头草的倒向网游已经很照顾我们老读者的感受了，毕竟坚守单机的都是80、70后的玩家了。

大软的主要读者学生为主力。学生嘛，满满的都是碎片时间。还有就是普通上班族，这些一般都是大软老读者了，从学生党看到现在。像我这样的小民工也是少数,我的碎片时间也不多,我们有时候在荒郊野岭施工，有的地方手机信号都没有，更别说电脑了。这时候下了班点上蚊香在灯光下看大软真是好幸福。有手机信号的地方，赶紧拿3G路由器加3G卡加平板上上网。所以说我理解大软向移动方面改版，分开订阅估计很难办到。只不过希望大软别丢了自己的特色，比如游戏文化，软件专题（大软，至少有个软字)，还有就是我们“冰教主”的年终大专题。



大麦圈

想想这么多年看过的大软，或许大软的成功在于软硬件的比例。我就是看大软才了解电脑的。现在一本大软，我拿到手看看软硬件，我同学看看游戏……或许这就是大软受欢迎的原因吧。大软朝着移动平台转型是必不可少的，就看怎么改了。

司徒弘

主要买大软看游戏的冒个泡来说几句。

从小学三年级开始看过同学手里的大软之后开始沉沦，第一本印象很深，攻略是《寂静岭2》……不过最近几年与大软类似的杂志停刊的消息看到了感触颇多。也大概能理解不得不改革以迎合市场需求的现实，各位编辑估计都很头疼吧。游戏攻略大家在网上可以查到非常详细的资料，某买大软主要看的还是对于游戏的评论和其他一些分析，攻略都还是在其次。PS：如果要删减这方面的篇幅，希望不要把评游析道去掉。某以为这一块内容写得好了会挺吸引人。

当然，现在关于移动平台的信息对大多数人是很重要的，虽然这种重要性作为坚守诺基亚阵地的落伍之人来说其实没有太多的切身感受。

林晓：如何才能在移动阅读的汹涌大潮下挺住，是现在所有平面媒体面临的难题……欢迎大家群策群力，给我们提建议献计策！大软终究是你们读者的！

快评



10月上的大软比较有意思。这一期的《轩辕剑6》评论专题让人看到了大软客观的一面，在游戏出来之前大软对《轩辕剑6》的正面报道太多了，还以为大软只会说它好话呢。从这一期的报道来看，大软没有让我失望。另外，《真人快打9》专题里关于背景故事的文章很好看，但是后半部分把格斗游戏的故事流程写的太详细就没必要了。

读者 ACE

8神经：非常中肯的意见。我们同样也希望读者来信中不要只说大软的好话，多一些批评的意见，同样会是我们前进的动力。好了，当你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。也可以来信寄到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，或者发送Email到：wuyu@popsoft.com.cn，在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒 也可以。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

读者来信

“我是被时代淘汰的那种人？”

广东 子夜：大软的编辑们你们好。想起来给你们写这封信是因为，我突然发现自己性格太奇怪，想让你们来帮我判断判断。我觉得我是被时代淘汰的那批人，至今不喜欢用平板电脑、笔记本，截至前两个月，我的手机还只用不到200块钱的老式手机。上个月我虽然换了智能手机，但是也仍然不习惯看APP。甚至游戏方面的文章，我都不习惯在专门资料网站上看，还是觉得漫无目的的翻杂志，然后偶然发现自己感兴趣的文章这样的感觉好，在不起眼的地方看到一个热门或者冷门游戏的推荐也比看网上各种推荐视频、PV有意思。用这些东西看文字——不是指上网聊天，让人感觉很不舒服，我更喜欢纸质的阅读 。朋友们都笑我是老古董，已经被时代淘汰了。可我才23岁啊！我这究竟是什么毛病？

8神经：前几天，我的同事Sting看见我屏幕上的千千静听时大惊失色，说你怎么还用这么老的音乐播放器啊！这样的播放界面（2007年的版本）都多少年没看见人用过了。我想了想回答说，其实只是因为习惯了而已。习惯一旦养成，要想改变确实有点困难，有时候只要自己觉得已经合适了，又何必非要改变呢？但其实如果能够打破旧的习惯去学着适应，是能够养成新的习惯的。这年头想要被时代淘汰其实也没那么容易，顶多有时候会落在时代的后面，但是真正在面临淘汰的时候，还是会努力向前猛窜进入主流的。如人饮水，冷暖自知。与子夜朋友共勉！

热门游戏应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	轩辕剑6	2442
2	仙剑奇侠传5前传	2440
3	古剑奇谭2	2406
4	真三国无双6	1878
5	实况足球2014	1782
6	古墓丽影9	1666
7	恶魔城：暗影之王	1524
8	生化危机6	1499
9	全面战争：罗马II	1209
10	拳皇13	1123

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：10月是单机游戏大作频繁发售的时节，国庆长假也让许多玩家拥有大把时间研究自己心仪的游戏。大量高自由度的游戏依然受到玩家的青睐，而《全面战争：罗马II》则成为了这个时代即时战略游戏新的代名词。。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	英雄联盟	2491
2	魔兽世界	2446
3	地下城与勇士	2252
4	DOTA2	2209
5	斗战神	1935
6	坦克世界	1852
7	剑侠情缘网络版3	1564
8	新天龙八部	1498
9	龙之谷	1410
10	洛奇英雄传	1278

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：10月《英雄联盟》世界总决赛中韩巅峰对决让本作的人气进一步上升。开始不限号测试的腾讯《斗战神》也引起很多玩家的兴趣。除此之外，准备进军新一年WCG的《坦克世界》也是备受军迷关注的网游。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	腐烂国度	State of Decay
2	城堡的故事	Castle Story
3	黑暗之魂：准备受死版	Dark Souls: Prepare to Die Edition
4	全面战争：罗马II	Total War: ROME II
5	收获日2	PAYDAY 2
6	我是上帝	Godus
7	行星入侵	Planetary Invasion
8	黑道圣徒4	Saints Row IV
9	死亡岛：激流	Dead Island: Riptide
10	阿加雷斯特战记	Agarest: Generations of War

数据来源：Steam·2013年9月29日

编辑点评：10月的Steam游戏并没有出现特别大的震荡，微软大作《腐烂国度》如愿拿到周销量的冠军，其它游戏则多为老面孔，凭借各式打折活动冲击销量榜。在Steam上最火热的依然是那些具有联机内容的多人游戏。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	MOBA
2	FIFA ONLINE 3	体育
3	突袭OL	FPS
4	天堂	MMORPG
5	地下城与勇士	MMOACT
6	剑灵	MMORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	EOS	MMORPG
9	魔兽世界	MMORPG
10	超能战联	MMOACT

数据来源：Gamenote·2013年9月29日

编辑点评：10月迎来《英雄联盟》第3赛季的世界总决赛，《英雄联盟》得以稳居韩国网吧游戏排名第一。FIFAOL3已经上榜多周，虽然韩国代理商对FIFAOL2被迫停运不满要与EA打官司，但新作代替旧作已成不可逆转的事实。

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Music Player and Downloader	Wallpapers plus for iOS7
2	Phone Numbers Reverse Search Location	嘿咻
3	新概念英语2013	百度视频
4	黃大仙 Wong TaiSin	UC浏览器
5	iClean	雷神手机卫士
6	随手记专业版	淘宝
7	买火车票Pro	百度地图
8	Share My GPS For You	支付宝钱包
9	WeicoPro	美图秀秀
10	凯立德移动导航	WeChat

数据来源：App Annie·2013年10月7日

编辑点评：果粉们最近有没有升级iOS7？也许在你脑中仍然回荡着网络上那些抱怨，但笔者已经逐渐适应了新系统并觉得“这没什么大不了的”！就像Win8的改变让很多人不适一样，如果缺少了它们这世界还真不怎么好玩了呢！

2013年8月中国智能机销量排行		
排名	厂商名称	所占比例
1	三星	15%
2	联想	11%
3	酷派	11%
4	中兴	7%
5	华为	6%
6	诺基亚	3%
7	苹果	1%
8	其他	46%
9	–	–
10	–	–

数据来源：Counterpoint Technology·2013年10月

编辑点评：2013年8月中国智能手机销量达到了史上最高的3000万部，支撑国内智能机市场增长的主要还是中国品牌。三星虽然以15%的份额保住首位，但其份额有明显下滑。笔者很好奇在46%的其它份额中，小米会占到多少呢？P

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

01
上旬刊

02
中旬刊

03
下旬刊

04
?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件......

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

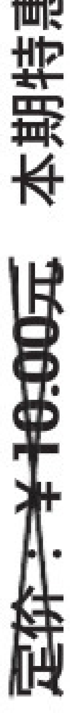
《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博
@大众软件果然棒 与我们互动。



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN